

Argentina $9.
Paraguay $18.0
Colombia $6.9
Uruguay $1
Chile $3.0
Mexico $

PC PS3 XBOX 360 WII PS2 CELULARES SONY PSP NINTENDO DS TECNOLOGI

PERIFERICOS EXTRAVAGANTES EN LA HISTORIA DEL GAMING

WII FIT
A LARGAR LOS POSTRES

AGUANTE EL METAL, VIEJA
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

Dragon Ball Z: Burst Limit - Ninja Gaiden II - Kung Fu Panda
Lego Indiana Jones: The Original Adventures - Grid - The Incredible Hulk
Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy - Echochrome


ISSN 1668-3234
9 771668 323008 00047

FAN DE TOTAL WAR
CESAR FORACE

Queridos amigos, debido a todas las gratificaciones que tengo de parte vuestra solo se me ocurre llamarlos así. Les comento que tengo 29 años y una hija, soy fanático de la PC y esto se traduce en no poder jugar los últimos juegos como me gustaría por los elevados costos de las actualizaciones, pero gracias a sus consejos en las últimas revistas he podido llegar a mejorar el rendimiento de mi máquina. Tras conseguir el programa que me daba un puntaje de la PC, el cual era de 2.800 (no compite con sus 10.000 pero...) y poner en práctica algunos consejos suyos, he logrado superar los 3.00C, pude jugar al máximo de resolución y sin problemas el Assassin's Creed en Vista. Debo confesar que mi fanatismo está en los Total War y el majestuoso Civilization, quisiera saber si tienen alguna buena nueva sobre estos títulos.

Excelentes los podcasts ¿Cuándo el programa diario en radio, televisión o medio multimedia que prefieran? Muchas gracias.

En este mismo número, vas a poder ver un adelanto sobre el próximo título de la saga Total War. El programa, ya veremos...



CRITICA DESPIADADA Y DESPISTADA
DIEGO CIERI

¡Hola gente de Loaded! El motivo del mail es para que me saquen de una duda...

¿¿Están al tanto de que existe una consola que es de SONY y se llama PSP?? Ya que en el mes de marzo salió un "humide jueguito" que no me acuerdo como se llama... ahh, sí... God of War: Chains of Olympus, que ni siquiera le dedicaron un recuadro de media página en su revista exclusiva para PC yXbox36O.

El mes anterior [revista n° 45], le dedicaron 5 páginas a un juego mediocre (como la consola en la que lo podes jugar) que se llama Sonic Chronicles. También quería recordarles que lo mismo pasó con un juegazo que se llama Silent Hill: Origins... ¿No sé si lo tienen?

La verdad es una lástima que ni siquiera le hayan dedicado en su página de internet un renglón al God of War: Chains of Olympus, y que todos los informes y análisis largos que hacen en la revista sean para PC. Sé que no va a ser de su agrado mi mail, pero realmente me da bronca que vendan en la portada de la revista que muestran juegos de PSP, cuando realmente le dedican a uno o dos juegos un par de reviews y previews. Creo que la PSP es una gran consola que revolucionó el mercado, ya que no existe portátil tan potente en materia de gráficos y jugabilidad. Muchas gracias por recibir mi crítica, y espero que consideren lo expuesto.

A ver, vamos por partes. Siempre aceptamos las críticas fundamentadas y constructivas. Y normalmente no nos gusta ser duros con un lector, pero tampoco nos gustan las críticas completamente infundadas. A las pruebas nos remitimos:

Loaded 40: review de Castlevania: The Dracula x Chronicles (exclusivo), Need for Speed ProStreet y The Simpsons Game (multi), y Silent Hill: Origins (exclusivo, puntaje: 8.5).

Loaded 41: Reviews de Manhunt 2 (multi) y SOCOM: US Navy Seáis Tactical Strike (exclusivo).

Loaded 42: Reviews de Harvey Birdman: Attorney at Law y Warhammer 40.000: Squad Command (multi).

Loaded 43: Review de Patapon (1 página completa). Puntaje: 9.0.

Loaded 44: Review de God of War: Chains of Olympus (1 página completa) (el que vos decís que no le dedicamos "ni un recuadro de media página"). Puntaje: 9-5-

Loaded 45: Review de Crisis Core: Final Fantasy Vil (1 página completa). Puntaje: 8.5. Además, review de Pinball Hall of Fame: The Williams Collection (multiplataforma, PSP incluida), dos microreviews y Preview de LEGO Indiana Jones (multi). Loaded 46: Reviews de wild Arms XF y R-Type Command (exclusivas) y de IronMan (multi), y Preview de Crash: Mind Over mutant (multi). Conclusión: ¿Qué revista leíste todos estos meses?

Encima, vos mismo le restas validez a tu reclamo -que ya te demostramos que es incorrecto- al tildar a la Nintendo DS de "consola mediocre", lo que no hace sino proclamar a los cuatro vientos tu fanatismo por Sony. A ver, por MILÉSIMA VEZ: nosotros NO nos casamos con ninguna consola (pareciera que vos sí, y pretendieras que nosotros hiciéramos lo mismo). Nuestra revista NO es exclusiva de PC y Xbox 360 -fíjate la cantidad de notas de Wii y PS3 que hay antes de decir semejante barbaridad-. La PSP se ve representada en muchas notas sobre juegos que son multiplataforma, incluida la portátil de Sony. Y cuando hay una exclusividad buena, como God of War: Chains of Olympus -sinceramente no sé cómo no viste la review que tan vehementemente reclamas- o Patapon, LO REVISAMOS. Y le damos el puntaje merecido. Por favor, la próxima vez, asegúrate de que tus reclamos sean lógicos.

DUDAS CON LA 360
MARCELO ORTIZ

¡Buenas muchachillos de Loaded!

Laburo en comercio, y gracias a algunos aumentos estoy en posición de comprarme la sublime Xbox 360. Me la voy a comprar en Capital a 2.400 mangos, obvio que buscaré el modelo Falcon, pero para más seguridad, también me voy a comprar el cooler ese que tiene dos ventiladores, y sale 90 pesos.

Ya sé que no quieren dar garantía de nada, pero sumado el cooler y el modelo, yo estaría casi vacunado contra el RROD, ¿o me podrían dar algún consejito extra?

No, con eso estás bien. Supuestamente, el modelo Falcon*sufre muy poco RROD.

Por último, qué es lo que en sí provoca que la máquina se muera por recalentamiento? ¿Los DVDs piratas? ¿El flasheo?

Los modelos de la consola que se queman por recalentamiento lo hacen por un defecto de fabricación. Ni el flasheo ni los DVDs truchos tienen nada que ver. Eso sí, lo que sí ocasionan el flasheo y los DVDs truchos es que Microsoft te banee la consola de Xbox Live por piratón.

Recomiéndenme 10 juegazos que no puedo dejar pasar para la Xbox, porque hay tantos títulos que no sé cual elegir, me gustan todos los géneros, lucha, acción, FPS, aventura, horror, etc.

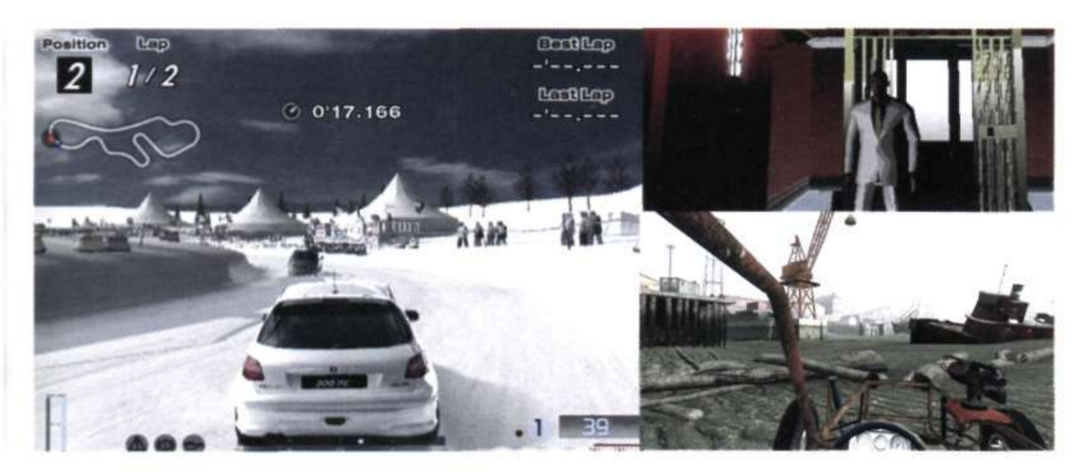
Diez títulos fundamentales para Xbox 36O: Halo 3, Lost Planet, Grand Theft Auto IV, Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Dead Rising, Gears of War, Cali of Duty 4, Bíoshock, The Eider Scrolls IV: Oblivíon, Assassin's Creed, Burnout Paradise, Devil May Cry 4, Fight Night Round 3, ¡Oía, nos pasamos!



POPULARES Y DIVINOS
PABLO DI FALCO

Mi nombre es Pablo, y hace un par de números que los tenía abandonados, pero éste mes no podía dejar de escribirles después de haber leído... ¡acerca del futuro oscuro en los videojuegos!
Acabo de comprar su revista número 46, y mientras la voy leyendo en el tren rumbo al laburo, veo que en la sección de CORREO, hay una carta sobre este tema, el cual está muy bien explicado y redactado por el lector que mando el mail, pero disiento en algunos puntos con lo respondido por Erwin. Es verdad que estamos cada vez más exigentes a la hora de decidir por un juego u otro, es verdad también que hay grandes empresas tratando de quedarse con las más pequeñas, y así muchos casos...pero eso de que "mientras existan juegos como Katamary Damacy, Patapon o Portal, los gamers nunca nos sentiremos abandonados", y que hay muchos juegos pensados para el "populacho", léase me imagino, los Winning Eleven, los Metal Gear, los Grand Theft Auto, etc. Y que los gamers "hardcore" lcomo ustedes se califican, o por lo menos Erwin los califica), siempre van a seguir existiendo.
¿Que juego sería para el "populacho" para ustedes ? ¿Qué es un gamer hardcore para ustedes? Jamás vi en la tapa de la Loaded a un Katarnari Damacy o un tipo de juego del cual ustedes tanto les gusta y consideran hardcore. Pero sí veo en tapas de la revista juegos para el "populacho" (ya que de por sí, esos juegos en tapa venden la revista muchísimo más) ¡Y hasta un libro del Winning sacaron!
Gente linda... Juego al Winning con amigos, terminé el Katamary, también el Patapon, los Metal, los Tomb Raider, ahora a full con el GTA IV....etc. Staff de Loaded,-los juegos pueden ser populares o de los OTROS... pero no creo que esté en el juego en sí, sino en quién lo esté jugando. Abrazo cordial.

Son opiniones, nosotros creemos que sí existen juegos eminentemente para jugadores "hardcore", y otros muchos de baja complejidad, considerados "casuales". Y te podemos dar ejemplos de juegos "hardcore" que fueron a la tapa de Loaded -y que lo fueron aunque sabemos positivamente que, como vos decís, un juego popular en la tapa "vende más": Killer 7, Gran Turismo 4, Borderlands, Half Life 2, por nombrar algunos. Todos juegos "hardcore", que de casual no tienen nada, y que requieren mucha dedicación (salvo, obviamente, el caos de Borderlands, un juego que aún no salió a la venta, pero que ya sabemos cómo va a ser).



MONITORES LCD Y PS3
MATIAS

Hola, gente de Loaded. Mi nombre es Matías, gracias por estar siempre al lado de los gamers argentinos. El tema central de mi mail es que hace poco me compré una PS3, y quería saber algo del monitor Dell 2407WFP-HC que he visto en la Loaded número 40 en la guía de compras, ya que estoy muy interesado en el mismo. En la revista dice que tiene entradas HDMI, por lo que deduzco que sirve para mi PS3, pero en el manual de la PS3 he leído en el folleto de seguridad (antes de llamar a servicio técnico) que en la parte del control inalámbrico dice que la respuesta de botones puede ser lenta en pantallas LCD y monitores, y mi pregunta es si ustedes en la Redacción tienen uno de estos para decirme si tiene algún problema con la velocidad de respuesta de los controles, o si se puede usar perfectamente con mi querida PS3. También les quería preguntar si saben de algún aparato que pueda convertir a este monitor en una TV con cable, así tiro a la miércoles mi viejo Sanyo con definición estándar de 21 pulgadas, y así usar este lindo monitor para ver TV y jugar con mi PS3. Gracias de antemano, y un saludo a toda la Redacción.

Ese monitor no te va a traer ningún problema para jugar a la PlayStation 3- De hecho, es donde posiblemente consigas la mejor calidad de imagen. En este momento Dell ya está distribuyendo la nueva versión, la 2408, que podes ver en www.dell.com.ar.
En cuanto a tu otra duda, podes ver TV si le conectas por alguna de las entradas de video un decodificador de cable, televisión digital, placa externa sintonizadora de PC o una video casetera para usarla de sintonizadora.

PREGUNTAS VARIAS
MAURICIO CONTRERAS

Hola gente, los saludo desde Devoto y quería hacerles unas preguntas. La revi está de 10, los sigo desde el numero 36, y la verdad que no hacen nada más que mejorar. Ahora, basta de elogios y directo al grano.

1. Estoy por comprarme un nuevo monitor LCD para mi PC, y la verdad no se si comprarme uno cuadrado o si comprarme uno Widescreen. Lo único que hago es jugar, por lo que necesito uno que me rinda mejor en mis juegos ¿Que es lo mejor para gaming, uno cuadrado o uno Widescreen?

El formato preferencial es sin duda la pantalla ancha o Widescreen, ya que prácticamente todos los juegos nuevos no sólo soportan estas resoluciones, sino que muestran más información en ese formato (con contadas exepciones). Además todas las películas utilizan este formato, por lo que ganas por partida doble.

2. Estuve viendo por Internet rumores de que Blizzard esta trabajando en el Diablo 3 ¿Eso es cierto?

Aún no está confirmado, pero es más que probable.

3. ¿El Megatorneo Loaded fue algo de una sola vez o lo van a hacer anualmente? Sigan haciéndolo que por lo que vi en la revista estuvo muy bueno.

Todavía no sabemos cada cuánto vamos a hacer algo así, pero quédate tranquilo que en algún momento vamos a repetir.

4- ¿Para cuando sale la Xbox 36O con el chip Jasper? Yo tenía una de las originales y a mediados del año pasado, luego de un año y pico de uso le agarró el RROD, pero quiero comprarme otra, y por lo que vi en internet este chip Jasper "supuestamente" evita por completo el RROD.

No hay una fecha confirmada, ya que de hecho Microsoft no confirma ninguna modificación de la estructura de su consola. Imagínate que si fuera público, la gente dejaría de comprar la actual hasta conseguir la "correcta". Pero se rumorea que van a empezar a salir alrededor de octubre. Ojo, que quede entre nosotros, ¿eh?



NUESTRA REDACCIÓN
PARA COLECCIONAR

SISKOSILVER



CONOCIDO COMO	Damián Silberstein
JUGANDO A...	Bioshock / GTA IV (Xbox 360)
SITIO MAS VISITADO	www.tv.com

¡Hola gente!, soy Siskosilber. Tal vez muchos de ustedes ya me conozcan por mis andanzas en el foro de www.loaded.vg, y a partir de este número me incorporo oficialmente a la revista. Este mes también me estrené en el mundo Xbox 360, lo que me hace que llegue diariamente a la redacción con largas ojeras gracias al GTAIV, Bioshock, y los otros next gen que adeudo. Por eso pretendo proponer que le agreguen un par de horas al día.

EVIL RYU

CONOCIDO COMO	Manuel Silva
JUGANDO A...	Metal Gear Solid 4 (PS3)
SITIO MAS VISITADO	www.loaded.vg

MGS 4 MGS 4

FAREH



CONOCIDO COMO	Antonio Schmidel
JUGANDO A...	GRID (Xbox 360)
SITIO MAS VISITADO	www.kongregate.com

En to que fue un mes bastante tranquilo en cuanto a anuncios o cosas que me moviüzen, simplemente puedo decir que me dedique a exprimir el Xbox Uve como nunca, dedicando casi toda hora libre que tenía a correr carreras en GRIO, donde recordé viejas épocas en las cuales no podía controtar mis nervios, y revoleaba los joysticks contra el piso producto de ta ira. No, no llegué a hacerlo con el de 360, pero vaya que estuve cerca...

NIGROMANTE



CONOCIDO COMO	Alejandro Nigro
JUGANDO A...	Manager Zone (PC)
SITIO MAS VISITADO	www.managerzone.com.ar

Quien iba a pensar que me engancharía tanto con un manager de fútbol, y encima basado en web. Admito que tengo una pasión particular por los juegos de estrategia y de microgestión, pero el fútbol nunca fue to mió... De todas maneras, sea por volcar mis dotes de "estratega" en el rubro futbolero, o por pura suerte de principiante, vengo goleando a Largo y a Taice a más no poder. ¡Esto es un vicio!

LARGO EMBARGO



CONOCIDO COMO	Daniel Herbón
JUGANDO A...	Manager Zone (PC)
SITIO MAS VISITADO	www.dzoom.org.es

Después de que mi sobrino Nacho, me convenciera de armar un equipo en el Manager Zone, no puedo dejar de dedicarme al manejo del plantel. En cuanto a los amistosos, aunque Nigromante se agrande con sus Amigos del Balón, no dejan de ser partidos para poner a prueba nuevas estrategias y jugadores, además contra Los Racheros y Los Marsupiales de la Muerte no nos fué nada mal.

PATO



CONOCIDO COMO	Patricio Land
JUGANDO A...	The world ends with you (DS)
SITIO MAS VISITADO	www.animationmentor.com

Este mes me divertí mucho viendo por la ventana como subían y bajaban una pelota gigante que los suizos se mandaron hacer para los hinchas de la Eurocopa. El globo gigante se pincho ni bien lo subieron y empancharlo les costó mas caro que haber comprado todos los partidos del torneo!

ROCKMAN



CONOCIDO COMO	Facundo Mounes
JUGANDO A...	Wii Fit (Wii)
SITIO MAS VISITADO	rockmancito.deviantart.com

A pesar de repartir mi tiempo entre escribir, redactar, teclear y tipiar, me pude hacer un ratíto para ¡ncursionar en el (para mil fantástico mundo de la fotografía. Ahora toda la redacción anda con los huevos al plato cada vez que tes pido opinión de una de mis dudosas "obras". Pero espero mejorar con el paso del tiempo... mejorar en cuanto a no pedirles más opinión, por que cflmo fotógrafo, soy muy buen redactor.

TIO ERWIN



Un mes bestial. Cuando no estuve en cama enfermo, me pude dedicar a bloguear sin parar.

CONOCIDO COMO	Diego Bournot
JUGANDO A...	Bourne Conspiracy (360)
SITIO MAS VISITADO	www.bocajuniors.com.ar

666



En la dulce espera por las semis de la Eurocopa, que esperemos gane España, ¡ole!

CONOCIDO COMO	Leandro Dias
JUGANDO A...	Top Spin 3 (360)
SITIO MAS VISITADO	www.as.com

TAICE



Larga vida a los Marsupiales de la Muerte y a toda la esa gloriosa institución.

CONOCIDO COMO	Gonzalo Ballina
JUGANDO A...	Manager Zone (PC)
SITIO MAS VISITADO	www.herpzilla.com/swf

SERPIENTE OILER



Viviendo en el futuro y en el pasado al mismo tiempo... Maldita nostalgia fichinera...

CONOCIDO COMO	César Pereyra
JUGANDO A...	Pursuit Force (PSP)
SITIO MAS VISITADO	www.devianart.com

CANCÉLATE ÉSTA

Sony ha dado la triste .noticia de la cancelación de dos"títulos esperados por muchos. Se trata nada más y nada menos que de Eight Days, y de la nueva entrega de The Getaway, ambos para PS3. A pesar de que poco sabíamos de ios juegos en cuestión, mucha era la esperanza depositada. Sin embargo, para Sony terminaron siendo inviables económicamente, principalmente porque ninguno de los dos contaría con soporte multiplayer, algo que la empresa considera fundamental en su actual estrategia, donde todo debe poder conectarse a la red PSN.

A pesar de no haber sido confirmado, también hay voces que indican que Sony le habría bajado el pulgar a la segunda parte de Heavenly Sword, debido a motivos puramente económicos relacionados con su desarrollo, que no justifican la salida de una segunda parte de un juego que no fue tan bien recibido.



SPORE YATIENEMÁSDE UN MILLÓN CRIATURAS CREADAS

Las cosas no podían salirle mejor a la gente de Maxis con su prometedor Spore. Durante la primera semana de lanzada la demo del juego -el 17 de junio- se registraron más de 1 millón de criaturas creadas por los usuarios, que fueron subidas a Internet con un ritmo de 1000 por minuto, según indicó Electronic Arts.

Dentro de esta multitud de formas de vida extraterrestres aparecieron unas muy llamativas realizadas en forma de pene, con su "pajarito" bailando, o con motivos no aptos para todo público. EA aseguró que este tipo de criaturas serán baneadas, una decisión un poco tardía para la empresa porque los videos de estos bichitos, y sus miembros, ya inundaron Youtube, pero por obvias razones no ¡lustran esta nota.

Spore saldrá a la venta el 5 de septiembre para PCyWn.

PUZO JR. CONTRA PARAMOUNT

Anthony Puzo, hijo del célebre Mario Puzo -autor de la trilogía de "El Padrino", entre otras importantes obras- demandó al estudio Paramount Pictures porque tanto él como su familia no recibieron ni un centavo de las ganancias que la empresa obtuvo por el reciente juego basado en la dinastía Corleone.

La demanda se basa en que existía un trato entre su padre y la Paramount, firmado en 1992, mediante el cual el ahora fallecido escritor -y por ende, sus descendientes y legítimos herederos- recibirían "un porcentaje sustancial de las ganancias de cualquier producto audiovisual" asociado con The Godfather, acusando a la Paramount de "no pagarle a la familia Puzo el porcentaje de la ganancia recibida por el juego The Godfather". Aparentemente los Puzo, al igual, que los Corleone, son una familia que siempre obtiene lo que quiere.

EL ROBO DEL SIGLO

Limbo... Of... The... Lost... ese nombre quedará en la historia, por ostentar el récord de mayores plagios conseguidos en un videojuego. Todo comenzó con una sencilla denuncia, donde se hacía notar el asombroso, calcado parecido de algunas locaciones del juego, con otras de The Elders Scroll IV: Oblivion, al punto tal de reproducir las mismas texturas, y la misma ubicación de los objetos. Pero esto fue solo la punta del iceberg, porque a raíz de esto, comenzaron a aparecer otros "homenajes", que resultaron ser copias igual de berretas a UnrealTournament, Thief 3, World of Warcraft, Ruñe, Painkiller, Diablo 2, UT 2004, y hasta a películas como Spawn o Piratas del Caribe. Con lo increíble del asunto, salieron tos publicadores, a decir que no tenían conocimiento de nada, y que retirarían el juego de las góndolas inmediatamente. Hasta ahí todo bien, en una de esas, si la empresa publicadora simplemente puso los medios logísticos, puede llegar a desconocer el asunto. Sin embargo, después apareció la empresa desarrolladora, Majestic Studios, a decir también que "no se dieron cuenta" de los parecidos. Claaaaaaro, los mismos que hicieron el juego no se dieron cuenta que estaban choreando a cuatro manos. Terriblemente dolobus, o terriblemente chantas. Mejor un poquito de esto, un poquito de aquello...







TOP 5 RITMICOS

1. PARAPPA THE RAPPER
2. GUITAR HERO II
3. DANCE DANCE REVOLUTION
4. ROCK BAND
5. ELITE BEAT AGENTS

SQUARE APUESTA AL RPG
EN XBOX 360

Si bien Square Enix ha dejado bien en claro que la franquicia principal de Final Fantasy sigue siendo una exclusividad de Sony y Nintendo, tampoco le quitan los ojos de encima a la Xbox 360, y por eso anunciaron el lanzamiento de 2 juegos de rol para la consola de Microsoft. El primero será The Last Remnant, que aparecerá cerca de finales de año, y promete ser la apuesta fuerte para crear "el Final Fantasy de Xbox". La empresa también lanzará, para principios de 2009, la esperada cuarta entrega de la serie Star Ocean, que llevará por nombre The Last Hope. Estos títulos se suman al ya anunciado Infinite Undiscovery, que si bien está desarrollado Tri Ace, Square Enix se encargará de su distribución en Estados Unidos a partir del 2 de Septiembre.

NINJA GAIDEN II = CAJA DE PANDORA PARA TECMO

El Ninja Gaiden II parece haber desatado una maldición en T%cmo, porque luego de la salida de este juego comenzaron una serie de juicios y problemas por doquier. El que tiró la primera piedra fue el mismísimo Tomonobu Itagaki, cerebro detrás del título y de la serie Dead or Alive, quien abandonó la empresa luego de su lanzamiento, reclamando un bonus impago, y que, de hecho, está enjuiciando a Tecmo por 14 millones de dólares.

A esto se le sumó un juicio presentado por empleados de la compañía, quienes aseguran que se le adeudan 8.3 millones de yenes (77.OOO dólares] en función de horas extras sin pagar, para lo cual -según los demandantes- la empresa falseó documentos de contabilidad.

A pesar de estos portazos, Tecmo aseguró que continuará desarrollando juegos basados en las licencias del Team Ninja, ex estudio de Itagaki.

PES 2009, PARA VOLVER A SOÑAR

Konami, como era de preverse, anunció el lanzamiento para la Primavera de Pro Evolution Soccer 2009, el cual será "más espectacular y realista que nunca". Como si el chamullo genérico no alcanzara, se despacharon diciendo que el juego contará con nuevos movimientos [prometen que los jugadores ahora correrán), junto con abundantes opciones de personalización, para asegurar que el juego se adecúe al estilo de cada jugador. En cuanto al aspecto multiplayer señalan que sería también un punto fundamental en el planeamiento de esta nueva entrega. El deseo, como siempre, continúa siendo que simplemente arreglen los impresentables errores de las últimas dos versiones, y vuelvan a entregar un juego sólido, como han sabido hacer en el pasado.

FAR CRY 2: UBISOFT PROMETE "UNA CAMPAÑA ÉPICA"

Durante el mes pasado, Ubisoft llevó a cabo su exposición privada UBIDAYS '08, donde mostraron todos sus proyectos más importantes. Claro que uno de los puntos más fuertes fue la presentación de una demo jugable de Far Cry 2, y uno de los aspectos sobre el que se hizo más hincapié fue su campaña para un jugador, la cual según su productor Louis-Pierre Pharand asegura, tendrá unas "50 horas de juego".
Para dejar tranquilos a todos los fans, también aseguraron que el juego tendrá una tratativa más realista, por lo que podemos dormir sin frazada, que aliens y demás bichos raros no volverán a ser de la partida.





QUANTUM OF SOLACE AL DESCUBIERTO

Con el estreno de la nueva película de James Bond, se viene el nuevo videojuego, y del mismo pudimos conocer los primeros detalles. Sabemos, por ejemplo, que el juego será uno de acción en tercera persona, incorporando eventos secuenciales, en los que tendremos que ingresar la combinación de botones al momento que aparecen en pantalla. También conocemos que, fiel al estilo del espía, el título adoptará una modalidad de sigilo, en la cual tendremos que basarnos mucho en la utilización del entorno como escudo. ¿Alguien dijo The Bourne Conspiracy? Quantum of Solace saldrá a la venta el 4 de noviembre para Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PC PlayStation 2 y DS.

OTRAS CHIQUITITAS





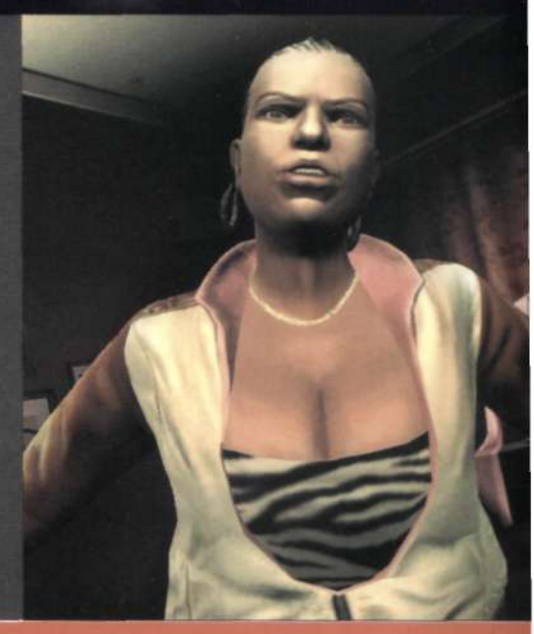
LA FUEZA ESTÁ EN SOUL CALIBUR IV:

Otro luchador extra confirmado para el popular juego de lucha: se trata del aprendiz de Darth Vader, personaje principal de The Forcé Unleashed. Y se rumorea que en la versión de PS3 aparecerá Kratos, protagonista de GoW.

METAL GEAR SOLID 5, UNA PRECUELA:

Así lo deslizó Ryan Patton, señalando que al juego te quedan muchos caminos por explotar, y que la quinta entrega bien podría tratarse de una precuela, con Big Boss como protagonista.

CONGRESISTA VIOLADA:
POR GRAND THEFT AUTO IV



La cosa no da para más. Ya no sabemos si reimos o llorar. Es cierto que Grand Theft Auto IV, a diferencia de las anteriores entregas de Rockstar, tuvo un pasar más tranquilo, sin muchos grupos o personas quejándose de la siempre cuestionada violencia en el juego. Pero para dar la nota de color, una congresista de los Estados Unidos, salió a denunciar públicamente al juego de Rockstar, mencionando el grado de indignación por la escena de violación en GTAIV, donde obtenemos puntos por violar a una chica, y diciendo que esas cosas se deberían anunciar en la caja del juego.

Claro que dicha escena, ni ninguna remotamente semejante donde tengamos que violar a alguien, aparece en el juego... Eso fue lo que le plantearon a la congresista, quien convencida de sus dichos dijo que esta segura de lo que dice, y que a pesar de no haber podido llegar hasta la escena que cuestiona, les exige a los defensores que "le demuestren" que no existe tal escena... A ver si nos entendemos: esta señora denuncia que existe una secuencia de violación inexistente en GTA IV, y en vez de presentar algún video con la escena en cuestión, dice que es una manca para jugar al fichín, y le demanda a los defensores que le presenten alguna prueba de que esta equivocada... ¿Qué prueba, por favor? ¿Le tienen que mostrar un video de 50 horas con tooooodas las misiones del juego para que vea que no hay tal cosa?



METALGEARSOLID4

GUNS OFTHE PATRIOTS

NOTA: EVIL RYU

EL ARMA DE LA PS3

No creo en los juegos con puntaje perfecto. No creí en su momento en el 10 de GTA IV, ni en el de Super Mario Galaxy, y tampoco en el de The Orange Box. Sin embargo al concluir esta review van a encontrarse con un rotundo 10. Y no solo referido al criterio de la editorial, sino que personalmente concuerdo con el mismo. Este juego es por lejos el que mayor valores de producción he visto en mi vida. Casi cada aspecto del juego está realizado buscando la excelencia. Hideo Kojima por alguna razón demoraba la salida de este titulo, el cuarto de la serie Solid, y ahora vemos el por qué. La historia aquí narrada no tiene nada que envidiarle a las de las películas de Hollywood, y mucho menos aún las cinemáticas que abundan en el juego. Los gráficos son, hasta el momento, los mejores vistos en cualquier juego. La PS3 ya nos dio una muestra de su poder con Gran Turismo 5: Prologue, sin embargo es en este titulo en donde lo demuestra fehacientemente. Para que se den una idea: Metal Gear Solid 4 se ve como una película en CGI, como, digamos, Final Fantasy: The Spirit Within, salvo que todo el tiempo y no solo durante las escenas intermedias, generadas con el mismo motor gráfico del juego, es decir, presentadas en tiempo real. El nivel de diseño artístico también supera las escalas de lo visto hasta el momento. La música sobrepasa la calidad del alto listón que habían dejado las previas entregas de la serie. La historia esta vez cierra por todos lados, sin dejar esos cuelgues tan violentos que veníamos sufriendo en cada uno de los finales (aunque como siempre, el mensaje del verdadero final del juego sigue presente, esta vez sin amargarnos la vida). Y la jugabilidad, lejos de ir para atrás, sufrió mejoras. Es por esto y muchas cosas mas que comenzamos a detallar, que estamos ante un juego memorable, un nuevo clásico con todas las letras y esta vez para la PS3, porque dudamos mucho que veamos este juego corriendo en otra consola, y menos aun si tomamos en cuenta los "cárneos" de la PSP y la mención de las bondades del Blu-Ray entre otras cosas.



AL FINAL LO PRIMERO ES LA FAMILIA

»La historia de MGS *L*, reúne a casi todos los personajes que alguna vez supieran aparecer, vivos y muertos (no es animo de este análisis el spoilear) por igual. Sin embargo quien se destaca sobre el resto es Raiden, a quien por fortuna le dieron la chapa que no tuvo en MGS 2, y es el responsable de las cinemáticas más memorables que hayamos visto en un videojuego. También nos volveremos a encontrar con Mei Ling, Naomi Hunter, Roy Campbell, Rosemary (antigua novia de Raiden], Eva (convertida ahora en Big Mama), y por supuesto a Otacon, quien a su vez es el encargado de proteger a Sunny, la hija de Olga Gurlukovich (MGS 2) una niña que vive mas dentro de la red que en el mundo real. Otro nuevo personaje lo encontramos en Drebin (sin relación alguna con el protagonista de la Pistola Desnuda: Frank Drebin), un negrito de lo mas "cool", encargado de proveernos armas y municiones, acompañado por un simpático mono, creador de muchas de las situaciones ridiculas del juego, destinadas a descomprimir la tensión. Finalmente introduciendo viejos y nuevos personajes, encontramos a la unidad Rat PatrolTeam 01 (revelada luego como un anagrama) encargada de controtar a las Compañías Militares Privadas (PMC), y compuesta por cuatro miembros, Ed, Jonathan, y dos viejos conocidos, el primero es Johnny "Akiba", aquel patino ejemplo de mal soldado que aparecía en MGS (como una broma interna), y que poseía problemas para contener sus esfínteres. Todavía los sigue teniendo. Muchos lo recuerdan por el incidente con Meryl, en el cual era despojado de sus vestimentas. Meryl es el cuarto componente de esta unidad, y la encargada de la misma.

Ahora por el lado de los enemigos, a la cabeza continúa Liquid Snake, ahora Liquid Ocelot, el encargado de manifestar las mentadas "Armas de los Patriotas" a las que hace referencia el subtitulo del juego. Para ello será necesario inmiscuirse dentro de "El Sistema", compuesto por las Inteligencias Artificiales de los Patriotas, y que como su nombre lo indica, es el sistema por el cual se rige la civilización. El plan de Liquid Ocelot continúa la premisa del ideal propuesto por The Boss (MGS 3), del cual años mas tarde se haría cargo Big Boss y otro personaje, que luego seria su antagonista, Zero. El plan involucra a la nanotecnología por la cual, los soldados ven incrementadas sus capacidades físicas y mentales, y también las armas, cuyo uso



queda restringido a cada soldado exclusivamente. Liquid se la banca, pero cuenta con la ayuda de Vamp (aquel soldado aparentemente inmortal de MGS 2) y con una nueva unidad especial, llamada la Bella y La Bestia compuesta por cuatro minitas trastornadas por la guerra, que como su nombre lo indica, son bellas por fuera pero bestias por dentro. Esta unidad es un híbrido de las vistas en MGS y MGS 3, y la componen Laughing Octopus (que posee habilidades camaleónicas como Decoy Octopus], Raging Raven (con la posibilidad de volar gracias a un jetpack equipado con alas), Crying Wolf (francotiradora como Sniper Wolf, pero dotada de una armadura) y finalmente Screaming Mantis (capaz de controlar a voluntad a otros enemigos, como... si, adivinaron, Psycho Mantis, de hecho tras la derrota de este ultimo miembro nos espera una graciosa sorpresa). Finalmente las unidades de Élite de la PMC de Liquid Ocelot, los FROGs, compuesta por minitas extremadamente ágiles. Y como no podía ser de otra manera, los Gekkos, alias, los nuevos Metal Gears, que a pesar de no poseer la capacidad de lanzar misiles nucleares, son pequeños pero letales. La historia que será narrada a lo largo del juego esta contada con lujos de detalle, de una forma minuciosa, que si bien puede agobiar a los neófitos del mundo Metal Gear, sin duda será disfrutada por aquellos que siguen los sucesos del universo inventado por Hideo Kojima veinte años atrás. No queda tema sin resolver, literalmente, y cada acto representará una revelación tras otra. Es uno de los pocos juegos en los que uno quiere avanzar para seguir con el hilo de la historia. Los toques nostálgicos están dados en uno de los escenarios que volveremos a pisar (de hecho, previo a este acto en cuestión, Snake sufrirá un flash más que real sobre su pasado). En el medio seremos recompensados con increíbles cinemáticas, dignas de la mejor película de acción o animación, y hasta me atrevería a decir que inclusive muchísimo mejor que la mayoría de los estrenos recientes. La actuación de voz también es fenomenal, contando con la exagerada dicción de David Hayter como "Oíd Snake", y una sorpresa, a Lee Meriwether (la Gatúbela mas sexy de las que poseyó la serie de Batman de los años sesenta) como Eva (Big Mama). Todos los actores (al menos los de la versión en inglés] se han ganado su sueldo más que dignamente.

ART ATTACK

El nivel artístico, con todo lo que esto engloba, gráficos, texturas, modelos, animaciones y cinemáticas, es soberbio. Lo que es capaz de dar la PS3 es sorprendente, y lo que es mejor, lo que se viene será mucho mejor (¿se imaginan God of War III, Final Fantasy XIII y Killzone *21).* Las expresiones faciales, los movimientos de las manos, no sólo de Oíd Snake, sino hasta del más anónimo soldado, son realistas. Las miradas, las lágrimas, cada expresión causará una sorpresa. Especial atención parece le han dado a Otacon, quien es capaz de "actuar" mucho mejor de lo que cualquier actor berreta de un programa de Cris Morena. Los diseños de los trajes y vestimentas merecen una mención aparte, ya que con solo ver el nuevo atuendo de Raiden y los uni-





E"nTrTnM i TUTTAnA

Metal Gear Solid 4 posee no solo una increíble edición limitada para coleccionistas, que además del juego incluye una nueva versión del documental Metal Gear Saga [detrás de escena en formato Blu-Ray], la banda de sonido en dos CDs y un increíble muñeco de Oíd Snake, sino también una edición especial de la consola de 40 GB, de color gris metalizado ("Gun Metal") junto con el pad Dual Shock 3. La única peqa de este bundle es la falta del muñeco. Pero bueno, todo no se puede tener....





formes de los soldados del escuadrón FROGs, entre otras cosas, basta para darnos cuenta el laburo que se tomaron. Los diseños mecánicos (helicópteros, motos, vehículos, barcos) también denotan un detalle asombroso, sin hablar de las armas, y los Metal Gears, rehechos para la ocasión. Los Gekkos, esos Metal Gears pequeños, son bastante raros, no sólo en su aspecto sino en su comportamiento, con un mugir similar al de los bovinos, y con otro aspecto tomado de las pasivas vaquitas, como el hacerse caca encima. Bah, es lo que parece. Los entornos no se quedan atrás, destacándose sobre todo el primer nivel del juego (en Oriente Medio! y el tercero en Europa central (con cierto aspecto tomado de las películas de Cine Negro). El segundo nivel, la jungla sudamericana, nos recuerda bastante a MGS 3, siendo el cuarto uno muy conocido para todos los seguidores de la serie, quizás por eso no deslumbre tanto como los primeros mencionados. El quinto y final escenario, también le disparará un Deja Vú a los que alguna vez se pusieron delante de MGS 2. De todos estos, el mas impresionante es el de Medio Oriente ya que en los interiores, el laburo de las texturas y el diseño es casi realista, presentándonos no sólo a la perfección los adornos y los detalles de pintura de escaleras, paredes y pisos, sino que además, la sensación de ruina de los mismos es de por si otro fuerte ejemplo del talento y la minuciosidad del director de arte del juego. Pocas veces se han visto detalles como estos, salvo quizás en BioShock. La música volvió a correr por cuenta del británico Harry Gregson-Williams, conocidísimo no solo por haber realizado la de los dos últimos juegos, sino también por las de pelis producidas porJerry Bruckheimer. El tipo le añade (aún más sí cabe) ese toque peliculero que tanto le gusta a todos (y que tanto critican sus detractores). Se suma al apartado musical Nobuko Toda. Si bien las canciones "oficiales" son excelentes, no son quizás tan memorables como las de la anterior entrega, pero la música incidental esta mucho mas ajustada, y se destaca por si misma. Sin ella, la experiencia no sería igual. Los sonidos no se quedan atrás, y durante el primer nivel, nos sumergen en el fragor d~ la batalla, entre los gritos de los soldados y Gekkos, las explosiones, y los pequeños sonidos en general. Cada cosa aporta. De la calidad de las cinemáticas ya hemos hablado, pero además de la coreográfica pelea de Raiden contra Vamp (solo comparable a las realizadas por el hongkonés Yuen Woo Ping), hay una que se destaca por ser digna de John Woo, y nos referimos a la escenita entre Meryl y Akiba, un verdadero ballet de armas.

PERO... ¿SE JUEGA?

Si que se juega, y vaya que se juega. Todos los elementos que hicieron de esta franquicia un clásico desde hace 20 años (10 desde la salida del primer Metal Gear Solid) vuelven a estar presentes, algunos más desarrollados que otros, como por ejemplo el apartado de disparar. Manteniendo apretado L1 accedemos al modo disparo, disparando efectivamente con R1. Ahora no solo podemos usar la vista en primera persona para cualquier arma (cuchillo incluido), sino que la vista por defecto es similar a otra que se destaco en los últimos tiempos, y es la de la cámara sobre el hombro, al estilo Resident Evil 4 Obviamente que se puede acomodar sobre el izquierdo o el derecho, y a diferencia de otros juegos, Oíd Snake puede moverse con libertad mientras apunta. El sistema de lanzar granadas también está mejorado, generándose un área de impacto que vamos moviendo hasta que lanzamos el explosivo. Muy preciso. Y si no disparamos, hacemos CQC, salvo que esta vez no hay botón para golpear, por lo que el enganche para realizar los movimientos de lucha cuerpo a cuerpo se da con apretar solamente Ri. No me malinterpreten, no existe solo un movimiento a realizar, sino que combinando por lo general la posición del stick izquierdo y presionando otros botones, Oíd Snake hace gala de diferentes ataques, y movimientos, algunos de ellos que nos sirven para interrogar a los enemigos, para liquidarlos, o para quitarle valiosos ítems. Oíd Snake puede andar de varias formas, corriendo completamente erguido (modalidad en la cual podremos rodar para esquivar, y acceder a algunos otros lugares no tan evidentes), andar agachado, y arrastrarse, siendo posible en esta ultima posición dos nuevas alternativas. La primera es la de hacerse el muerto, ideal para pasar desapercibido en el campo de batalla (aun mas si sincronizamos el Octocamo con el entorno). La segunda consiste en rodar para arrastrarnos así de espaldas. El juego nos permite avanzar de dos formas, utilizando el sigilo, o enfrentándose a todo el mundo. Esto tiene que ver con el tema de las armas, que mas adelante detallaremos. El Octocamo es la evolución del sistema de camuflaje visto en MGS 3. Gracias a este traje, podremos adquirir las texturas y colores del entorno, para pasar así casi completamente desapercibidos frente a los enemigos. Mas adelante también accederemos a una máscara con los mismos atributos que subirá el porcentaje de nuestro camuflaje. También ¡remos habilitando otras más-

GENTE DEL METAL



MERYL

La hija del Cnel. Campbell nos acompaño durante el primer MGS, y vuelve a la acción gracias a ciertos favores que consiguió su padre, con el cual no se habla..



NAOMI HUNTER

La hija adoptiva del Nínja (Gray Fox), es una experta en genética que tiene mucho que ver con los dolores de cabeza que sufrirá Snake a lo largo del juego.

CNEL ROY CAMPBELL

El retirado coronel será el encargado de poner a Snake y a Otacon de vuelta en el campo de batalla. Además de estar ahora casado con la ex novia de Raiden. Todo mal.





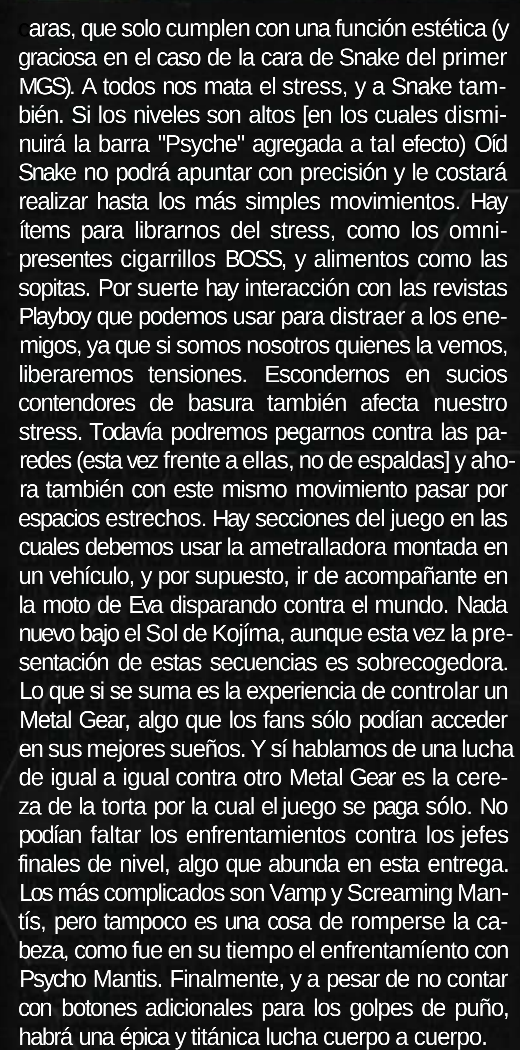
OTACON

Hal Emmerich, el eterno otaku y fiel compañero de Snake desde MGS, regresa para hacernos la vida más fácil gracias a sus inventos. Pega algo de onda con Naomi Hunter.









caras, que solo cumplen con una función estética (y graciosa en el caso de la cara de Snake del primer MGS). A todos nos mata el stress, y a Snake también. Si los niveles son altos [en los cuales disminuirá la barra "Psyche" agregada a tal efecto) Oíd Snake no podrá apuntar con precisión y le costará realizar hasta los más simples movimientos. Hay ítems para librarnos del stress, como los omnipresentes cigarrillos BOSS, y alimentos como las sopitas. Por suerte hay interacción con las revistas Playboy que podemos usar para distraer a los enemigos, ya que si somos nosotros quienes la vemos, liberaremos tensiones. Escondernos en sucios contendores de basura también afecta nuestro stress. Todavía podremos pegarnos contra las paredes (esta vez frente a ellas, no de espaldas] y ahora también con este mismo movimiento pasar por espacios estrechos. Hay secciones del juego en las cuales debemos usar la ametralladora montada en un vehículo, y por supuesto, ir de acompañante en la moto de Eva disparando contra el mundo. Nada nuevo bajo el Sol de Kojíma, aunque esta vez la presentación de estas secuencias es sobrecogedora. Lo que si se suma es la experiencia de controlar un Metal Gear, algo que los fans sólo podían acceder en sus mejores sueños. Y sí hablamos de una lucha de igual a igual contra otro Metal Gear es la cereza de la torta por la cual el juego se paga sólo. No podían faltar los enfrentamientos contra los jefes finales de nivel, algo que abunda en esta entrega. Los más complicados son Vamp y Screaming Mantís, pero tampoco es una cosa de romperse la cabeza, como fue en su tiempo el enfrentamíento con Psycho Mantis. Finalmente, y a pesar de no contar con botones adicionales para los golpes de puño, habrá una épica y titánica lucha cuerpo a cuerpo.

L2

Con este botón accederemos a los ítems, un aspecto en el cual se avanzó muchísimo. El principal accesorio que equiparemos es el Solid Eye, uno de los dos grandes aportes de Otacon. Solid Eye funciona de tres maneras, dependiendo de cómo lo activemos mientras sostenemos L2. Cuando presionamos conjuntamente el triángulo, podremos usarlo como binoculares [haciendo zoom con la cruceta digital, al igual que con las miras telescópicas). Con cuadrado accionaremos la visión infrarroja, muy útil contra ciertos jefes, y al adentramos en áreas oscuras o tormentosas. También esta indicado para seguir rastros, pero teniendo en cuenta que el zumbido que emite alertará a los enemigos. Finalmente, el círculo accede a las funciones normales del Solid Eye, mas no por ello menos útiles, ya que será la que más utilicemos. Y nos referimos a la versión actualizada del radar, en la cual veremos a todos los enemigos, aliados, vehículos y hasta animales que se hayen cerca, así como también se nos indicará el objetivo del nivel. También nos ayuda a identificar blancos (amigo o enemigo) y nos hace más presentes la enorme cantidad de ítems que se encuentran a lo largo del mapeado. De esta manera nos evitan tener que andar seleccionando accesorios por separado a lo loco. Poderoso el chiquitín. El otro ayudante de campo brindado por Otacon, es el Metal Gear Mark II, un simpático robot que será nuestros ojos en el campo de batalla. Es capaz también de recoger ítems por nosotros y hasta de electrocutar enemigos si es necesario. Para que estos no lo vean posee un sistema de camuflaje que lo torna invisible. También puede desactivar bombas, lo cual nos hace la vida más fácil. Tanto Solid Eye, como Mk II funcionan a baterías, que por supuesto, se agotan. Durante los Resúmenes de Misión previos a la acción, para que no nos embolemos con los extensos diálogos, es posible controlar al robot, y así encontrar mas ítems aun, esta vez en el Nomad, el avión que utilizan Oíd Snake y Otacon como base de operaciones. El máximo premio que obtendremos por explorar el Nomad es encontrar baterías, que aumentan la vida útil de las mismas, para utilizar estos dos accesorios por más tiempo. El resto de los ítems se reparten entre las raciones que regeneran salud, las que impiden que le agarren achaques a Oíd Snake cuando carga más peso del indicado (cada ítem y arma posee peso, recordemos que Snake envejeció rápidamente, y ahora solo gracias al traje, puede moverse como siempre) y que evitarán que este se queje y llame así la atención de los enemigos. El mini juego de curarse visto en MGS 3 desapareció por completo en esta versión. Además de la clásica caja de cartón para ocultarse, ahora Snake puede equipar un barril vació, con el que no sólo podrá pasar desapercibido sino también atacar a varios enemigos haciéndolo rodar y pasándolo por encima. Sin embargo si rodamos mucho, Oíd Snake se mareará y terminará vomitando, aumentando de esta forma su nivel de stress o Psyche. Más adelante accederemos a una cámara de fotos, con la cual, nuevamente podremos armar nuestro propio álbum de fotos. Sin embargo el ítem que mas llama la atención es el iPod que Oíd Snake puede usar en cualquier momento. A través de el podemos escuchar canciones no sólo de la serie, sino de otros juegos de Kojima Productíons, e inclusive hasta Podcasts oficíales de los desarrolladores. Las canciones las conseguímos a lo largo del juego, como ítems ocultos. En el menú de EXTRAS del juego podemos acceder vía onlínea nuevas canciones y Podcasts, al igual que texturas exclusivas para el Octocamo, que se irán subiendo periódicamente.

R2

El otro gatillo es el encargado de darnos a elegir las armas de las que disponemos en el juego. En este caso son muchas y además, se nos da la posibilidad de agregarles accesorios como silenciadores, miras telescópicas, láser, luz, empuñaduras para estabilizar la puntería, y mientras el arma lo permita, lanzagranadas y escopetas. Para conseguir nuevas armas, municiones y accesorios para las mismas, tendremos de nuestro lado a Drebín y su mono loco. Sus servicios constan básicamente de la compra y venta de armas, con la inclusión de liberarnos las mismas (recordemos que gracias a la nanotecnología, cada arma funciona únicamente a quien esté registrada) de las protecciones incluidas por la PMC. Cada arma que juntemos en el campo de batalla, es enviada automáticamente a Drebin,



quien nos da puntos por cada una de ellas. Con estos puntos podemos comprar nuevas, desbloquear otras, y comprar municiones y accesorios para nuestras favoritas. Es así como podemos elegir de que manera llevara cabo eljuego: tratando de pasar desapercibido por completo, o eliminando (ojo, los podemos dormir también) enemigos para hacernos con sus armas. Además de los habituales modelos, habrá unos cuantos peculiares (y caros) para comprar, otros que solamente están disponibles en el campo de batalla, y los que conseguiremos solo derrotando a los jefes de nivel [como la poderosa .Rail Gun, capaz de destruir de un solo disparo a los Gekkos). Tanto la selección de que ítems y armas a portar se llevan a cabo en el menú que se abre al presionar Start (al igual que el uso del codec), como así también el contacto con Drebin.

METAL GEAR ONLINE

Este modo ya había debutado en MGS 3, y fue refinado en MGS Portable Ops para PSP. Lo cierto es que esta modalidad en si, merecería una review tan extensa como eljuego principal. Esta vez, hasta 16 jugadores pueden enfrentarse en las arenas de MGO, en 6 diferentes modos de juego, Deathmatch, Deathmatch por equipos, Capture Missíon, Rescue Mission y Base Mission (variaciones del clásico Capture the Flag) y el modo mas original, Sneaking Mission. En este modo uno de los participantes del equipo se pondrá en la piel de Snake o del Mk. II y deberá obtener tres de las chapitas identificatorias de los enemigos en un tiempo dado. Si Snake no consigue hacerlo ganará el equipo que más veces haya logrado matarlo en el transcurso del juego.
Lo que diferencia al juego de los demás, es la inclusión de habilidades propias de los soldados de las PMC, que pueden ser mejoradas. Podemos pulir nuestras tácticas de lucha cuerpo a cuerpo, nuestra habilidad de apuntar, y sobre todo, el poder hackear información de las nanomáquinas de los enemigos, que nos permiten (en todos los modos) acceder a la locación en el mapa de los aliados de estos. El sistema de ranking se traslada a este modo al igual que los puntos Drebin. Ah, la cámara de fotos funciona también en MGO, para poder inmortalizar el momento de la derrota de nuestros rivales.

CONSIDERACIONES FINALES

Muchos detalles adicionales alargan la vida útil de MGS4, si es que queremos conseguir los ítems raros (incluyendo el traje de Altair de Assasin's Creed) y todas las armas. Alcanzar el ranking de BIG BOSS no es tarea fácil: terminar el juego en cinco horas, sin ser detectado, sin matar enemigos, sin usar "continúes", ni ítems especiales, ni curarse, todo eso en el modo de dificultad mas extremo (Big Boss Mode, habilitado tras terminar el juego por primera vez). Los escenarios están diseñados para aquellos que quieran pasarlos de más de una manera. No es un "sandbox", pero los escenarios constan de un tamaño mucho más extenso que los de anteriores . El hecho de que cada acto lleve su tiempo de instalación [aunque no más de tres minutos como máximo), y que algunas cinemática tironeen levemente, no le restan demasiado mérito al juego. Lo que quizás a muchos no les cope es la extensión de las escenas intermedias. Algunas se van de mambo, hay que decirlo, y no todas poseen una acción increíble. A su favor se puede decir que aportan datos a la historia. No me agradó demasiado que la secuencia en la que controlamos el Metal Gear resultase tan corta. Es tan espectacular que dan ganas de seguir jugándola, lo cual sucede en algunas otras partes de acción. Pero con todo lo anteriormente dicho, más la inclusión del modo online, estamos sin lugar a dudas ante un juego que marca un antes y un después en la producción de video juegos, y que tras de si dejará sin dudas títulos aún mas memorables.



LOS GRÁFICOS. LAS CINEMÁTICAS, LA HISTORIA, LA MEJORA A LA JUGABILIDAD. LA CANTIDAD DE ARMAS MODIFICABLES Y EL SISTEMA DEL MG MK II. EL SUTIL HUMOR.



LAS CINEMÁTICAS PUEDEN COLMAR LA PACIENCIA DE MAS DE UNO, LAS PARTES JUGABLES AVECES SE SIENTEN BREVES.

EL DATO: AL FINAL DEL FINAL, NOS ENTERAMOS QUE EL FINAL, NO ES TAN FINAL COMO PARECE.

CRYING WOLF



Basado en la modelo Mieko Rye





SCREAMING MANTIS



Basado en la modelo Scarlett Chorvat









Metal Gear Solid 4 Datábase es una base de datos que se puede descargar gratuitamente desde PlayStation Network (solo pesa 44 MB) y que como su nombre lo indica, conforma un referente indispensable para todo aquel que quiera adentrarse en la compleja historia de la serie, incluyendo líneas de tiempo, relaciones entre personajes y una extensa enciclopedia sobre toda persona o cosa que alguna vez haya sido nombrada en los 20 años que tiene la saga. Interactúa con tos archivos de guardado del juego para no adelantar nada a quien no los haya terminado.

Periféricos Extravagantes en la Historia del Gaming

NOTA: 666

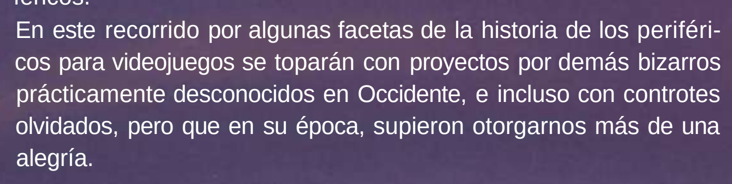
La Originalidad Ante Todo

Se habrán dado cuenta que la salida de Wii Fit y su Balance Board está dando muchísimo de qué hablar. Sin ir más lejos, en esta misma revista podrán encontrar un informe completísimo acerca de las bondades de este nuevo periférico de Nintendo. Pero mientras diagramábamos dicha nota, nos pareció interesante dedicarle un poco de espacio a otros periféricos relacionados con el gaming que intentaron revolucionar el mercado, con mayor o menor éxito, dependiendo del caso.

No nos detendremos a analizar los diversos controles específicos de cada consola en particular, ya que necesitaríamos prácticamente una revista entera para analizarlos en detalle. Por lo tanto no nos ocuparemos de pads como el de la malograda Jaguar, con el objeto de centrar el análisis en accesorios poco convencionales, lanzados en las últimas décadas. También dejaremos de lado los comentarios sobre los instrumentos musicales de las franquicias Rock Band y Guitar Hero, ya que todo aquel que asiduamente lea esta revista, conoce perfectamente los detalles sobre dichos periféricos.

En este recorrido por algunas facetas de la historia de los periféricos para videojuegos se toparán con proyectos por demás bizarros prácticamente desconocidos en Occidente, e incluso con controtes olvidados, pero que en su época, supieron otorgarnos más de una alegría.







R.O.B.

Año: 1984
Éxito: Moderado en particular, Altísimo como estrategia de mercado
Onda: Toyotista
Diversión: Baja

Muchos de ustedes deben tener la imagen mental del R.O.B. (Robot Operating Buddy) de Nintendo, más conocido popularmente como el robot de la NES. Lanzado en 1984 en Japón, y un año más tarde en los Estados Unidos, este periférico para la por entonces joven consola de la gran N jugó un papel importantísimo para la reinserción de los videojuegos en el mercado. Luego de la crisis de 1983, definitivamente las compañías tuvieron que inventar algo para volver al ruedo, y una de esas invenciones fue ni más ni menos que este robot de plástico, que sirvió más como bomba publicitaria, que como artefacto para jugar.

Externamente difería poco de un robot de juguete, y sus movimientos se limitaban a mover los brazos y la cabeza levemente. Podía manipular ciertos objetos depositados previamente en la base, lo que lo hacía bastante vistoso, sobre todo para niños pequeños. Respondía a través de flashes ópticos provenientes de la televisión, y en un principio dispuso de solamente dos videojuegos. El problema está en que al final, también gozó de únicamente dos juegos, ya que luego de haber sido utilizado como estrategia de marketing, el soporte de Nintendo a este producto fue mínimo.

Suele decirse que hizo las veces de Caballo de Troya para la inserción de Nintendo en el por entonces caído mercado americano, ya que los distribuidores se interesaron en sus productos gracias a que el R.O.B. se asemejaba mucho a un robot de juguete. De modo que, una vez instalada la primeriza consola en Estados Unidos, comenzó el éxito que se mantiene vigente hasta nuestros días. Vale destacar las apariciones de este robotito en diversos juegos de Nintendo, uno de ellos muy reciente, el fantástico Super Smash Bros. Brawl.

U-Force

Año: 1989
Éxito: ¿Qué es eso?
Extravagancia: Como sinónimo de fealdad
Diversión: La producida al tirarlo por la ventana

Considerado por muchos como uno de los peores accesorios de la historia, este control de apariencia similar a una laptop, básicamente pretendía que el jugador pudiese disfrutar de los títulos disponibles para NES sin tocar siquiera un botón. Para eso contaba con dos enormes sensores de movimiento que respondían muy mal, y que, hablando claramente, no servían para nada. Creado por la compañía norteamericana Br0derbund, su éxito fue casi nulo, y es casi imposible conseguir uno de estos artefactos hoy en día.

Sega VR

Año: 1991-1994
Éxito: Prototipo
Onda: Bastante
Diversión: Solo los directivos de Sega lo saben

Por el año 1991 Sega anunció que lanzaría un accesorio para Mega Drive que consistiría ni más ni menos que en un casco de realidad virtual, dotado de sonido estéreo y pantallas LCD. Durante los dos años siguientes, este periférico siguió en desarrollo, e incluso pudo ser visto en algunas exposiciones de 1993- Debido a inconvenientes técnicos no del todo claros, que van desde posibles dolores de cabeza producidos en tos testers hasta el elevado costo de producción, este prototipo fue cancelado para siempre en 1994. Con la salida de id infructuosa Sega Saturn, comenzó a correr el rumor de que podría reanudarse el desarrollo del casco, pero hasta el día de hoy nada de eso ha sucedido.

Power Glove

Año: 1989
Éxito: Recta Descendente
Onda: Ochentosa
Diversión: Poca

Considerado como el antecedente directo del Wiimote, este horrible guante fue oficialmente licenciado por Nintendo para su NES, pero diseñado por un equipo externo a la compañía, y desarrollado por Mattel en Estados Unidos. Básicamente, intentaba lograr que los movimientos del usuario (tanto del brazo como de los dedos) se viesen reflejados en pantalla, siendo compatible con los distintos clásicos lanzados para la consola. Sin embargo se caracterizó por resultar extremadamente impreciso, ya sea por su elevadísima sensibilidad en determinados casos, o la nula respuesta ante ciertos movimientos, tornando casi imposible realizar acciones a priori sencillas, como lograr que el personaje agarre un ítem o salte. Para colmo, tan solo dos juegos fueron lanzados al mercado para respaldar el lanzamiento del guante, siendo cancelado un tercero al poco tiempo. Debido a la ausencia de títulos exclusivos y a la pobre respuesta de los tradicionales, el producto terminó quedando en el olvido, más allá de un comienzo bastante prometedor en lo que a ventas se refiere.
Es para destacar la enorme campaña publicitaria realizada por Nintendo, que incluso llegó a publicitar su chiche en la olvidable película The Wizard, de Todd Holland.

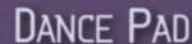


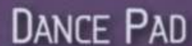
Virtual Boy

Año: 1995
Éxito: Muy poco
Onda: Como línea de horizonte
Diversión: Poquita y de la mano de Mario Tennis



A mediados de la década pasada, cuando todavía se encontraba disfrutando del éxito de su SNES, Nintendo decidió sacar a la venta una consola por demás extraña, llamada Virtual Boy. La premisa era ofrecer una portátil capaz de generar por primera vez gráficos completamente en tres dimensiones. Pero el resultado final fue realmente muy poco portátil, debido a un diseño poco práctico que obligaba al usuario a colocar su cabeza frente a una especie de binoculares, que proyectaban imágenes monocromáticas. Este híbrido entre consola hogareña y portátil estuvo condenado al fracaso desde un principio, debido a una enormidad de motivos. En primer lugar, el precio de lanzamiento era por demás excesivo. Muy pocas personas en Estados Unidos estuvieron dispuestas a pagar U$S180 por una consola portátil no transportable, que proyectaba únicamente el color rojo, y cuyo catálogo de juegos ofrecía muy pocas alternativas decentes. Además, visualmente el diseño era horrible, muy diferente a lo que tradicionalmente puede considerarse como una consola.
El fracaso comercial en Japón y Estados Unidos provocó la negativa de Nintendo de distribuir su Virtual Boy en Europa y Australia. En Argentina pudo conseguirse con relativa facilidad, y hasta hace poco se conseguían algunas consolas usadas.





Dance Pad

Año: 1986 hasta ahora
Éxito: Enorme
Onda: Hay, mal que les pese a muchos
Diversión: Años y años

Las colchonetas para bailar no requieren presentación, ya que con solo caminar un poco por el centro de la ciudad, podrán encontrar decenas de ellas. Si bien generalmente suele pensarse que Konami, con su saga Dance Dance Revolution en 1998, fue la empresa pionera en el desarrollo de estas plataformas, para conocer sus inicios hay que remontarse hasta la década del 80. En 1986 Bandai lanzó a la venta la primera plataforma de este estilo, totalmente compatible con la gloriosa consola de Nintendo disponible por aquellos tiempos. Este primer accesorio llevó por nombre Family Trainer, y debido a su éxito, dos años después Nintendo adquirió los derechos para su fabricación, y lo relanzó al mercado como Power Pad.
De modo que si bien Konami supo prácticamente instaurar un nuevo género, la idea de utilizar una colchoneta como reemplazo del tradicional pad llevaba más de diez años de desarrollo. El resto es historia conocida, ya que fueron saliendo distintas variantes del Dance Pad, siendo la que acompaña a Pump It Up la versión más conocida en nuestro país.
Los distintos diseños varían de acuerdo a quién los fabrica, difiriendo en tamaño, disposición de botones y materiales utilizados para su composición.



DENSHA DE GO! CONTROLLER

Año: 1996
Éxito: Big in Japan
Onda: Mmmmm, seh
Diversión: Solo si gustan los trenes



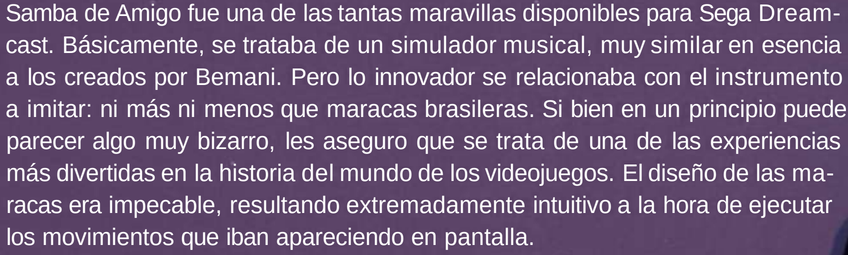
La idea de sacar un control especial para el simulador de trenes de Microsoft no fue para nada original, ya que desde el 96 que en Japón existen dispositivos similares para la saga Densha De Go! Desde ese momento hasta el día de hoy han salido infinidades de versiones disponibles únicamente en el país del sol naciente, muchas de ellas incluyendo controles especiales para emular la experiencia de dirigir un tren.
Prácticamente todas las plataformas existentes han recibido una edición de la saga, algunas más exitosas que otras. Como dato anecdótico podemos mencionar la edición para Sega Dreamcast de Densha de Go! 2, que actualmente puede considerarse una pieza de culto dentro de los coleccionistas. Muy pocas unidades fueron producidas y vendidas únicamente en Japón, por lo que en eBay tranquilamente podrían llegara haber ofertas de varios ceros.



SAMBA DE AMIGO

Año: 1999
Éxito: Mundial
Onda: TODA
Diversión: A raudales





Samba de Amigo fue una de las tantas maravillas disponibles para Sega Dreamcast. Básicamente, se trataba de un simulador musical, muy similar en esencia a los creados por Bemani. Pero lo innovador se relacionaba con el instrumento a imitar: ni más ni menos que maracas brasileras. Si bien en un principio puede parecer algo muy bizarro, les aseguro que se trata de una de las experiencias más divertidas en la historia del mundo de los videojuegos. El diseño de las maracas era impecable, resultando extremadamente intuitivo a la hora de ejecutar los movimientos que iban apareciendo en pantalla.
Obviamente, un juego así no hubiese podido ser un éxito sin una banda sonora acorde a las circunstancias. Por suerte, Samba de Amigo dispuso de canciones espectaculares y conocidas por todos, tales como Macarena, La Bamba, o The Cup of Life del maracote Ricky Martin. Un lujo que será recordado por décadas..



TWIN-STICKS

Año: 1999
Éxito: En Japón
Onda: Algo
Diversión: Buenas dosis



La versión para Sega Dreamcast de la famosa saga Virtual-On, llamada Cyber Troopers Virtual-On Oratorio Tangram, podía acompañarse por un control similar al de la versión Arcade. Llamado Twin-Sticks, contaba básicamente con dos palancas que servían para controlar de forma realista a los enormes robots que aparecían en pantalla. No se trataba de un control demasiado innovador, ya que en PC podían encontrarse modelos similares para simuladores de vuelo, pero el hecho de haber salido para consolas supo sentar un precedente. Sin ir más lejos, el tremendo periférico de Steel Battalion, que más adelante analizaremos, le debe muchísimo a este lanzamiento de Sega.



STEEL BATTALION

Año: 2002
Éxito: Relativo
Onda: Aparatoso
Diversión: El Tamaño no importa

Steel Battalion fue un juego creado por Capcom y lanzado exclusivamente para Xbox. En sí no era gran cosa, debido a que intentaba ser un simulador de robots gigantes al estilo MechAssault, combinando también algunos elementos típicos de un arcade, sin demasiado éxito. Pero lo que llamaba la atención era que el juego venía acompañado por un control enorme que emulaba lo que sería la cabina de un rnech real. Constaba de numerosos botones, dos palancas e incluso tres pedales, lo cual hacía necesario un gran espacio para poder colocarlo.

El número de unidades producidas fue bastante limitado -alrededor de 2000-, pero fueron endidas rápidamente, incluso a pesar de que l precio podía superar los 200 dólares. Debido a je rápidamente no quedaron unidades disponis, en Estados Unidos se han fabricado pequeñas das de este enorme artefacto.

DK BONGOS

Año: 2003
Éxito: Considerable
Onda: Por supuesto
Diversión: Muchísima

Ni más ni menos que Los bongos necesarios para jugar el excelente Donkey Konga, y sus secuelas, para Gamecube. El diseño es bastante simple, pero a la vez efectivo, contando únicamente con dos pequeños tambores que debían golpearse con las manos. El jugador debía golpear los bongos al ritmo de la música y también aplaudir, generando una situación por demás ridicula, pero al mismo tiempo terriblemente divertida.
Este periférico, así como casi todos los juegos compatibles, fueron distribuidos en América y Europa, vendiendo relativamente bien en ambos continentes. Se ha confirmado que al ser compatible con Nintendo Wii, próximamente saldrán a la venta títulos que harán posible su utilización.



NOTA: ROCKMAN

WII FIT

MARIA AMUCHASTEGUI LLEGA A LA WII

De todas las empresas de videojuegos, claramente Nintendo es la más arriesgada, sobre todo en esta última época, en donde decidió jugarse el todo por el todo con productos como la misma Wii. Bien sabe la gran N que cuando elige el camino tradicional, la competencia se le hace dura -la Nintendo 64 y la GameCube le demostraron esto-, y que su especialidad es el gran cambio de paradigma, algo que le funciona desde los orígenes mismos de su departamento de entretenimiento electrónico.

Y ese cambio de paradigma en cuanto a cómo ve la sociedad a los videojugadores se ve reflejado en su serie Touch Generations, sello apuntado a convertir a aquellos que nunca hubieran tocado un videojuego ni con un palo, y de paso eliminar definitivamente esa imagen del niño encerrado en un cuarto oscuro, con tan solo la luz del televisor y un pad como compañía. Los primeros pasos los dieron títulos como Brain Age (que utiliza un sistema muy familiar al juego que nos compete en esta nota), pero el \ pináculo de esta nueva tendencia es sin duda alguna el Wii Fit, que apunta a convertir ^ el ejercicio físico en un divertimento. La pregunta es, dio logra?

Hay tabla

Wii Fit llama la atención ni bien tenemos la caja en la mano. La Wii Balance Board, la tabla con la que interactuamos con los programas de ejercicio de Wii Fit, es grande, sencilla, y muy pesada. En sí no es más que una sucesión de balanzas que le indican a la Wii cuánto peso le estamos imprimiendo a cada punto de su superficie, lo que logra el efecto de medir nuestro equilibrio y postura, base fundamental de todo el sistema de puntuación de Wii Fit, que basa nuestro progreso no solo con el peso y el BMI (índice de masa corporal, más adelante volveremos a eso), sino en nuestro balance postural. La inclusión de ejercicios de Yoga puede parecer absurda o un tanto pretenciosa, pero encaja perfectamente con el objetivo del "juego", justamente, aprovechando al máximo este recurso del balance corporal.

En resumen, el accesorio en sí no es algo de que maravillarse, y ni siquiera le llamará la atención tecnológicamente ni al más neófito en la materia. Esperamos usos más espectaculares en el futuro próximo, gracias a la lista de juegos que serán compatibles con la Balance Board -ver cuadro-.

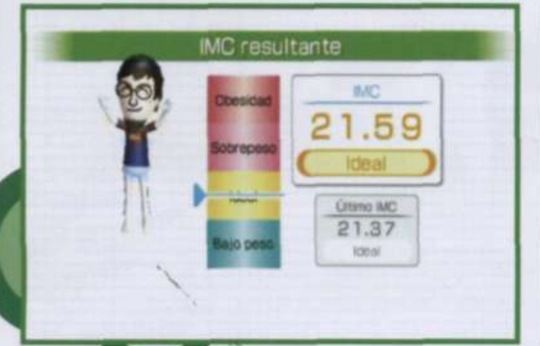
Wii Fit va directo al grano. Ni bien colocamos el juego, creamos el personaje -por supuesto, al ser de Nintendo, nuestro personaje está representado por uno de los Mii que hayamos creado- y pasamos a la revisión médica, que consiste en pesarse, ingresar nuestra altura, calcular el BMI (IMC en castellano) y medir nuestro centro de gravedad. El BMI es un número que nos indica que, tan cerca estamos de nuestro peso ideal, calculado con un coeficiente en el cual 22 es el número ideal (yo saqué 21.59, nada mal...), debajo de 20 es bajo peso, y arriba de 25 es sobrepeso.

El centro de gravedad indica que, tan bien nos paramos. La posición a la hora de pararse es importante para mantener el equilibrio del cuerpo, y una de las claves de casi todos los ejercicios que nos presenta Wii Fit. Mejorando el centro de gravedad -que significa cuánto peso le repartimos a cada pierna- nos cansamos menos y todas las acciones que realizamos repercuten menos en nuestro cuerpo. Se expresa en porcentaje, siendo el ideal 50% y 50% para cada pierna.

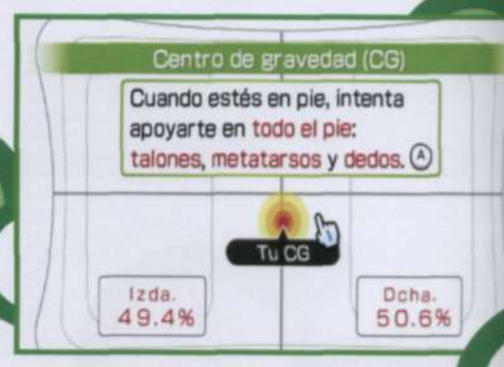
El último paso antes de comenzar consiste en probar nuestra agilidad mediante un par de ejercicios sencillos que nos piden que balanceemos el cuerpo en diferentes posiciones.

Con todos estos datos, el programa determina nuestra edad Wii Fit, que al igual que todos los juegos de actividad mental de Nintendo, si estamos cerca de nuestra edad real mejor, mientras que el ideal es tener un cuerpo de 20 años (si tenemos menos de 20 no creo, pero bueno, es lo que nos dice Wii Fit).

Nintendo nos divierte mientras ejercitamos. No es la primera vez que logra que algo serio se convierta en un juego, los más memoriosos recordarán títulos como Mario Paint de Super Nintendo. Era como divertirse con el paint de la Nintendo.







WESKI
NAMCO BANDAI GAMES

El primer juego en utilizar el Balance Board aparte de Wii Fit es este tibio juego de ski de Namco Bandai, que como destacado podemos decir que tiene una interesante cantidad de pistas (alrededor de 20} bastante extensas, lo que nos da varias horas de exploración. También nos permite utilizar nuestro Mii favorito como personaje dentro del juego -algo casi exclusivo de los títulos de Nintendo- y cuenta con un control aceptable. Lamentablemente, el uso de la Balance Board no está completamente aprovechado, ya que solamente la utilizamos para doblar, y nuestra posición no afecta para nada la velocidad [algo que, por ejemplo, sí pasa en el míni juego de slalom dentro de Wü Fit). Se puede recomendar para los amantes del ski, pero no es una compra obligatoria para todos aquellos que invirtieron en Wii Fit.



EL DATO: ESQUIANDO NOS PODEMOS ENCONTRAR CON DIFERENTES ANIMALES, DESDE ARDILLAS Y OSOS HASTA EL MISMISIMO YETI.

6.0

Luego de la introducción, tenemos acceso a toda una variedad de ejercicios, divididos en sencillas categorías: Yoga, Tonificación, Aeróbicos y Juegos de equilibrio.

Yoga es mucho más interesante que lo que el nombre indica. La serie de ejercicios que nos presenta van desde lo relajante a lo totalmente desafiante. Si encaramos esta disciplina desde el comienzo, notaremos como todos los músculos terminan estirados y relajados, además de asistir y mejorar nuestra respiración.

Tonificación nos presenta ejercicios para aumentar la musculatura, desde simples flexiones de brazos hasta intrincadas sentadillas. Recomendamos seriamente elongar antes de encarar estos ejercicios, ya que la naturaleza de los mismos -practicados de manera irresponsable- pueden llegar a lesionarnos.

Aeróbicos representa la parte más interesante para aquellos que deseen perder peso. Al contrario de las anteriores categorías, esta nos presenta los ejercicios como mini juegos. Por ejemplo, podemos "salir a trotar" -colocando el Wiimote en un bolsillo o sosteniéndolo en la mano mientras corremos en el lugar- visitando un recorrido virtual en el cual nos encontraremos con los otros Mus que habitan en la memoria de nuestra Wii.

Los desafíos de la categoría Equilibrio son los únicos que se pueden considerar como verdaderos videojuegos. Generalmente apelan a utilizar nuestro balance. Hay desafíos muy interesantes, como la cuerda floja o el slalom (tanto de ski como snowboarding), y otros que simplemente son una curiosidad pasajera, como el Zazen, donde tenemos que utilizar nuestro "equilibrio interior" para mantener una vela prendida. En realidad, se trata de mantener el equilibrio sentado sobre la Balance Board el mayor tiempo posible.







GRÁFICOS FUERA DE ESTE MUNDO, FIGURAS CADA VEZ CON MÁS POLIGONOS, Y TEXTURAS ULTRA REALISTAS.

DEAD SPACE

EN EL ESPACIO NADIE OYE TUS GRITOS

ERWIN

PC / PS3 / XBOX 360

Genero: Survival Horror

Compañia: EA

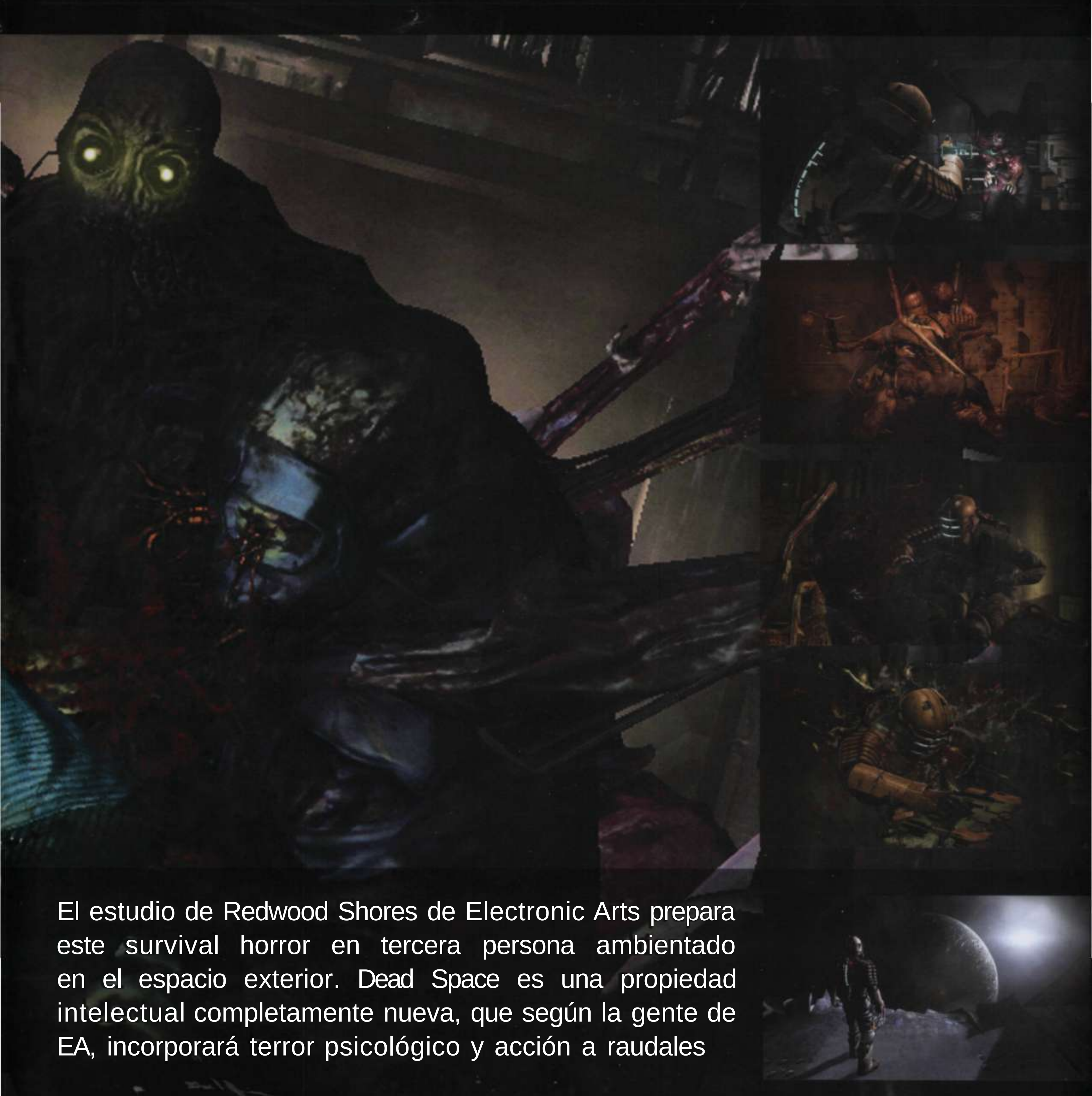
Distribución: Electronic Arts

Link: deadspace.ea.com

Fecha de Salida: 31 de Octubre de 2008

El juego nos podrá en el papel de Isaac Clarke, un hombre ordinario en una misión aparentemente rutinaria, de reparar los sistemas de comunicaciones a bordo de una nave minera en el espacio exterior. No pasará mucho antes que esta misión se transforme en una pesadilla para Isaac, cuando descubra que la tripulación de la nave ha sido despedazada por una horda de sanguinarios aliens, a los cuales habremos de combatir para poder escapar convida de la misma.

La gente de EA dice que se han esforzado por hacer el juego más terrorífico posible -para lo cual un entorno claustrofobia), como lo es una nave en el espacio profundo, plagad; de corredores oscuros y tenebrosos es una buena ¡dea-, y por otra parte, ha convertido ¡ Dead Space en una oferta multimedia, ya que se está lanzando una serie de seis comics -de los cuales dos ya salieron a la venta- contando la historia de este título.



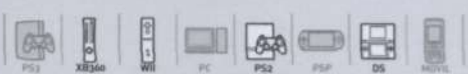
El estudio de Redwood Shores de Electronic Arts prepara este survival horror en tercera persona ambientado en el espacio exterior. Dead Space es una propiedad intelectual completamente nueva, que según la gente de EA, incorporará terror psicológico y acción a raudales

SPACE CHIMPS

¿NOVEDADES?



GÉNERO: PLATAFORMAS
COMPAÑÍA: BRASH ENTERTAINMENT / RED TRIBE
DISTRIBUCIÓN: BRASH ENTERTAINMENT
LINK: WWW.SPACECHIMPSGAME.COM
FECHA DE SALIDA: 15 DE JULIO 2008



MEDIDOR DE ANSIEDAD
MÁS PELIGROSO QUE MONO CON NAVAJA



LOS VIDEOS SE VEN LINDOS, Y NOS DAN LA EXPECTATIVA DE QUE EL JUEGO SERÁ UNA ESPECIE DE RACHET & CLANK, PERO CUANDO NOS ACORDAMOS DE QUE SE TRATA DE OTRA ADAPTACIÓN DE PELÍCUÜ NO NOS QUEDA MUCHA FE QUE DIGAMOS.

Como ya es costumbre en el ámbito fichinero, toda película de animación que esté a punto de estrenarse en los cines, tendrá tarde o temprano su adaptación a videojuego. De hecho, últimamente hasta se puso de moda que las compañías trabajen en simultáneo, para lanzar el juego al mismo tiempo que la película. Y este es el caso de Space Chimps, un juego multiplataforma que está siendo desarrollado por la gente de Brash Entertainment basado en la película homónima, pronta a estrenarse en USA a mediados de Julio, que, para quienes no estén al tanto, se trata de una nueva comedia animada de la 20th Century Fox, realizada por los estudios Vanguard, que narrará las desventuras intergalácticas de tres simpáticos chimpancés, enviados por la NASA a una galaxia muy lejana para una misión de investigación Ínterplanetaria.

Aunque su lanzamiento esté muy próximo, poco se ha dado a saber del juego en cuestión, más allá de develar que la trama no será la misma que la del film, sino que se tratará de una historia independiente, quizás alternativa a la película, con nuevos personajes y aventuras. Según se conoce hasta el momento, esta adaptación a videojuego tendrá como protagonistas solo a dos de los tres chimpancés astronautas, Ham y su compañera Luna, y se tratará de un juego de plataformas y acción, condimentado con una leve dosis de puzles. Por lo que pudimos apreciar en el video de jugabiLidad. que pueden ver en nuestro sitio web, el juego presentará un estilo similar al visto en la famosa franquicia de Ratchet & Clank, y contará con una variada selección de entornos, en donde habrá secciones para saltar, deslizarse, escalar paredes, y hasta balancearse por lianas y cuerdas, Si bien hasta ahora lo único que se mostró, y la poca info que se develó, corresponde a la versión de Xbox360, el juego también está siendo desarrollado para PS2, Wii y DS (todavía no se ha mencionado nada respecto a una posible versión para PS3 o PSP). Lo que si sabemos, es que la versión de DS contará con una modalidad cooperativa para dos jugadores, algo que posiblemente podría incluirse también en las demás adaptaciones, pero que solo podremos confirmar cuando tendremos el juego entre manos, y la verdad es que no falta mucho que digamos. **Nigromante**

Según palabras oficiales, el juego contará con alrededor de 11 niveles, y presentará a 13 enemigos completamente nuevos que no harán aparición en la película.

+ INFO

La película está siendo producida por John H. Williams (responsable de los primeros dos films de Shrek], y por Barry Sonnenfeld (Men ¡n Black y The Addams Family).

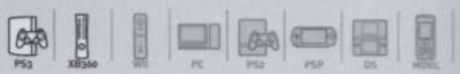




GOLDEN AXE: BEAST RIDER
UN JUEGO DE ROL NOSTÁLGICO Y SEXY



GÉNERO: JUEGO DE ROL DE ACCIÓN
COMPAÑÍA: SECRET LEVEL
DISTRIBUCIÓN: SEGA
LINK: WWW.SECRETLEVEL.COM
FECHA DE SALIDA: SEPTIEMBRE 2008



MEDIDOR DE ANSIEDAD
ÉPICO



IA SALIDA DE UN NUEVO GOLDEN AXE NOS PONE CONTENTOS A TODOS LOS QUE DISFRUTAMOS, Y SUFRIMOS, LA VERSIÓN ORIGINAL DE LOS ARCADES. ESPEREMOS QUE ESTA REMAKE ESTE A LA ALTURA DE SEMEJANTE CLÁSICO FICHINERO.

En este 2008 algunas empresas como Capcom y Namco, decidieron reeditar viejas glorias fichineras como es el caso de Bionic Commando o Splatterhouse. Otra empresa que se subió a esta movida es SEGA, que a través del estudio Secret Level lanzará Golden Axe: Beast Rider, un juego de rol en tercera persona basado en el legendario título de acción medieval/épico que reinó en los arcades décadas atrás. En principio será otra exclusividad para Xbox 3Ó0 y PS3 que saldría a la venta en septiembre próximo.
En esta nueva aventura controlaremos únicamente a Tyris Fiare, la guerrera amazona del primer Golden Axe. Si bien su jugabiüdad tendrá características propias del género rolero, como por ejemplo subir de nivel, se focalizará en la parte de combate, que se podrá hacer en formas distintas: a pie o subidos a poderosas monstruos, (de ahí el nombre del juego que en inglés significa "jinete de bestias"].
La lucha cuerpo a cuerpo se llevará a cabo mediante el empleo de filosas armas de mano que podremos comprar o recolectar en el camino. Los ataques mágicos también estarán presentes, en forma de hechizos y conjuros, como por ejemplo bolas de fuego o rayos, que servirán básicamente como apoyo de los golpes que hagamos con nuestra herramienta desmembradora de turno.

Los combates, tanto a pie como en bestias, prometen ser bien sanguinarios y violentos, a la usanza de títulos como God of War o Viking.

Con respecto a las bestias, tendremos a nuestra disposición cinco criaturas furiosas para manejar, cada una con distintos atributos y debilidades. Algunos de los modelos fueron sacados del primer Golden Axe, como es el caso del Raptor, aquella legendaria bestia mitad dinosaurio, mitad escorpión, que pegaba mortíferos coletazos. Como controlarlo no será nada sencillo, Tyris deberá clavarle su espada en su espina dorsal y así moverlo con su stick análogo de acero inoxidable. Claro que al realizar esta acción, nuestro animaütó-comenzará a desangrarse, lo que nos obligará a alimentarlo con la sangre fresca de los enemigos y de esa manera mantenerlo con vida. Otros de los monstruos que estarán a nuestra disposición serárfel Miragar, una,especie de león capaz de tornarse invisible y el Abrax, un ágil y flacucho dragón que escupe fuego por la boca. Las dos bestias restantes, una especie de dinosaurio y un gorila reptiloide, todavía no fueron bautizados por SEGA, pero a juzgar por el avance del juego podemos decir que estos son tan poderosos y amenazadores como sus compañeros del "bestiario garage" de Tyris.
Los desarrolladores aseguran que los escenarios serán muy extensos, por lo que será necesario recorrerlos de punta a punta para equipara nuestra guerrera, sobre todo porque en cada lugar nuevo que visitemos nos toparemos con distintos enemigos y, obviamente, con desafiantes jefes de nivel. También habrá lugar para los puzles, aunque uno imagina que su inclusión estará presente solo para cortar las escenas de acción.

Para los que se están preguntando que fue de la vida de los otros dos protagonistas del primer Golden Axe, Ax Battler y Gilius Thunderhead, mejor conocidos como "el grandote de la espada" y "el enanito del hacha", Secret Level comentó que ambos estarán presentes en la aventura, pero como actores de reparto, algo que esperemos no afecte demasiado la estructura del juego. También harán su regreso triunfal aquellos enanitos que cargan una bolsa repleta de power ups, a quienes a fuerza de patadas les saquearemos su apreciada carga.
Además del modo historia estará disponible una opción multiplayer vía Xbox LIVE! y Playstation Network. En ella podremos participar en violentas arenas de combate, y con cada victoria acumularemos riquezas y puntos de experiencia de nuestras víctimas que podremos trasladar a nuestro personaje en el modo de un jugador.

A nivel gráfico, si bien todavía no hay una gran cantidad de imágenes y videos disponibles del juego, lo poco que se vio muestra un trabajo bien realizado, que por un lado captura la esencia del primer Golden Axe pero que aprovecha el poderío de las consolas de nueva generación. Esto puede notarse, lógicamente, en el detalle con el que están diseñadas las bestias y, por su puesto, en las interminables curvas de Tyris quien, como buena amazona, pelea muy suelta de ropajes.

Hay que reconocer que este título esta muy encaminado y por eso nos ilusionamos con que pueda satisfacer tanto a los nostalgiosos como a los gamers más purretes que no pudieron jugar a la magnifico Golden Axe original. Siskosilver







+ INFO

A pesar de que el mundo de Golden Axe se popularizó inicialmente por aquella recordada versión de arcades, la saga prosiguió en varios títulos que fueron lanzados para distintas plataformas, como Génesis. Algunos de estos incluso cambian ta temática de acción en 2D por otro género, como es el caso de Golden Axe: The Duel, lanzado en 1994 para arcades y en 1996 para Saturn, que se trató de un juego de lucha al estilo Street Fighter.

SOCOM: CONFRONTATION

ARABES Y YANKEES, UNIDOS POR UN FRAG



GÉNERO: ACCIÓN EN TERCERA PERSONA
COMPAÑÍA: SLANT SIX GAMES
DISTRIBUCIÓN: SCE
LINK: SOCOM.US.PLAYSTATION.COM
FECHA DE SALIDA: 16 DE SEPTIEMBRE DE 2008



MEDIDOR DE ANSIEDAD
LA GUERRA ES BELLA



ESPEREMOS QUE LA AUSENCIA DE JUEGO PARA UN SOLO JUGADOR, SEA EQUIPARADA CON LA MEJOR EXPERIENCIA ONLINE. PROMESAS SOBRAN, POR LO QUE LA ILUSIÓN SE MANTIENE INTACTA.

No existe prácticamente jugador de PS2que no haya probado alguna vez algún SOCOM, esos juegos de acción en tercera persona con elementos tácticos, que se transformaron en uno de los máximos exponentes de la consola. Hace un buen tiempo que no aparece ninguna secuela, y con el advenimiento de la Playstation 3, el público rugía por una entrega acorde al poderío actual de la misma.

Resulta llamativo de entrada, saber que Confrontation no incluirá ningún tipo de campaña single player, y que estará por el contrario, abocado pura y exclusivamente al juego multiplayer *(N. Del Ed.: Como Warhawkj.* Extraño como parezca, resulta valedero hacer mención a un espectacular apartado en este sentido, entregando acción para hasta 32 personas, en una vasta selección de mapas, y enfrentando a nuestro grupo de unidades especiales, contra enemigos arábigos, mercenarios del norte de África más precisamente. Sin embargo, esta temática será la inicial, porque Slant Six Games, ya ha confirmado que, al ser puramente online, el juego contará con un vasto soporte, lo que añadirá secuencialmente armas, mapas, unidades, y hasta nuevos focos de conflicto, probablemente en la forma de mini expansiones. En este mismo apartado, ya se ha confirmado que los vehículos no serán de la partida, por lo que podremos esperar solamente combate a pie, aunque no han descartado la posibilidad de incorporarlo más adelante con alguna expansión. El juego usual también será recompensado, porque de un modo similar aldeCallof Duty4, el jugador podrá mejorar su personaje, accediendo a nuevas armas y equipamiento, lo cual será destrabado según nuestro desempeño tanto en torneos como en la clasificación general. Inclusive han confirmado que tienen la ¡dea de implementar regalos muy específicos para los ganadores de importantes torneos organizados.

La jugabilidad se podría decir que sería la clásica que caracterizó a la serie, con la vista tradicional en tercera persona, y con nosotros comandando a nuestro equipo en el campo de batalla. Una adición muy útil, será la implementación de el "agache" automático, esto significa que los personajes instantáneamente se arrodillarán cuando el jugador permanezca inmóvil, eliminando la necesidad de tener que estar presionando constantemente el botón correspondiente.

Este sistema de cobertura también aprovechará las bondades del sensor de movimiento del Sixaxis, por lo que cuando estemos refugiados tras un objeto, podremos inclinar el control hacia el lado, con lo que asomaremos la cabeza para ver qué pasa, y poder así efectuar unos disparos más precisos. Los escenarios, al estar diseñados para 32 personas, parecen realmente imponentes, y aprovechando las virtudes de la consola, se promete un gran campo de visión, lo que jugará un rol fundamental en la tarea de los francotiradores, a la hora de liquidar contrincantes a cientos de metros de distancia.

El nivel de detalle puesto en los modelos de los personajes es excelente, pero más impresión causan sus escenarios, en especial la atención puesta a las texturas, absolutamente realistas. El trabajo sobre un mapa clásico de la franquicia, Crossroads, deja a uno sin aliento, y no podemos esperar a presenciar lo que será un combate en sus elevadas torres. La comunicación jugará un papel fundamental en los combates, y el sistema de voz será locacional, lo que quiere decir que solamente nos escucharán hablar por el headset, aquellos que se encuentren en las inmediaciones, mientras que si deseamos comunicarnos con todo el equipo, deberemos utilizar los walkie talkies, que podrán también ser escuchados por los enemigos que se encuentren en la zona. Y el apartado sonoro no termina aquí, porque utilizando un sistema por oclusión, la acción sonora promete no tener igual, con el sonido corriendo en las direcciones posibles, lo que hace que suene completamente diferente alguien que está luchando detrás de una puerta. La apariencia también jugará un rol fundamental en las partidas, ya que los clanes prácticamente podrán personalizar totalmente su vestimenta, lo que hará que sea en algunos momentos muy difícil distinguir a enemigos de amigos, o inclusive a enemigos del escenario, si es que utilizan un camuflaje adecuado.

No estamos muy convencidos de que se hayan decidido a extirpar el single player, pero por otro lado, cada una de las cosas que promete el multiplayer suenan revolucionarias, y sobre todo destinadas a transformara SQCOM: Confrontaron, en uno de los favoritos del juego online en PS3. **Fareh**





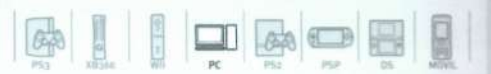




EMPIRE: TOTAL WAR
FINALMENTE, UN TOTAL WAR CON CAÑONES



GÉNERO: ESTRATEGIA POR TURNOS / ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL
COMPAÑÍA: THE CREATIVE ASSEMBLY
DISTRIBUCIÓN: SEGA
LINK: WWW.TOTALWAR.COM
FECHA DE SALIDA: FINES DE 2008



MEDIDOR DE ANSIEDAD
CALENTITO



¿UN TOTAL WAR BASADO EN LA ÉPOCA IMPERIAL, CON COMBATES NAVALES, MOSQUETES Y CAÑONES? ¿DÓNDE FIRMO?

Tras cuatro entregas de [a saga -Shogun: Total War, Medieval: Total War, Rome: Total War y Medieval II: Total War-, The Creative Assernbly tiene una idea muy clara de qué es lo que los fans queremos, y se prepara para ofrecérnoslo, convirtiendo a esta quinta entrega en una enteramente "a pedido". Ambientado en la turbulenta época del siglo XVIII -concretamente, de 1.700 a los comienzos de 1.800, un período histórico signado por conflictos a nivel global, revoluciones y grandes avances tecnológicos-, el mismo incorporará diez facciones jugables, incluidos el Imperio Británico, Francia, el Imperio Otomano, Prusia, España y los incipientes Estados Unidos, con un mapa de campaña expandido a 3 continentes, y figuras históricas como Pedro el Grande, Carlos XII de Suecia y el Duque de Marlborough.

Empire: Total War será el primer juego de la serie en introducir combates navales en toda la regla, así como el uso de cañones y fuego de mosquetes. A su vez, con una temática que incorpora elementos como la Guerra por la Independencia Norteamericana, la Revolución Industrial, el control de las rutas comerciales de Oriente y la globalización de los conflictos en tierra y en el mar, esta entrega promete presentar la jugabilidad más rica y dinámica de toda la serie.

Empire: Total War nos dará la posibilidad de dejar de lado las tácticas de combate de infantería y caballería cuerpo a cuerpo típicas de las entregas anteriores, y probar formaciones de combate empleadas en las batallas libradas con armas de fuego de avancarga, como la famosa formación "en cuadro" que derrotara a la caballería de Napoleón en Waterloo.

Aunque ya existe"\>tro estratégico que presenta un sistema de combates navales -Imperial Glory-, Empire: Total War promete-llevar esta mecánica a un nuevo nivel de excelencia, ofreciendo no solo paisajes marinos con efectos de agua magníficos, sino además un complejo sistema climático que incidirá en el desarrollo de los combates [basta recordar la tempestad que dispersó a la enorme flota franco-hispana en Trafalgar y propició su derrota a manos de la flota británica de Lord Nelson para darse una idea de lo que el clima puede incidir en un combate). El desarrollo de los combates navales contemplará la posibilidad de concentrar el fuego en las velas, el casco o la cubierta, decidiendo de esta forma si preferimos hundir el buque enemigo, dejarlo imposibilitado de maniobrar, o reducir su tripulación al mínimo, tras lo cual podremos lanzar sogas con garfios para acercarlo a nuestro buque y abordarlo, controlando nuestra fuerza de abordaje en el proceso mientras luchan mano a mano en la cubierta enemiga. Y lo que es más importante aún, el motor del juego prevé la posibilidad de desencadenar estas acciones no solo al nivel de buques individuales, sino como parte de una batalla entre dos flotas conformadas por docenas de unidades.

Por otra parte, el juego incorporará también mejoras en las clásicas batallas 3D terrestres y el mapa de campaña por tumos. Las batallas adquirirán una nueva dimensión estratégica al incorporar fuego de artillería y las salvas de los mosquetes, exigiendo al jugador el dominio de nuevas formaciones y tácticas pensadas para sacar ventaja o contrarrestar el creciente rol de la pólvora en el arte de la guerra, con la presencia de los citados cañones, así como morteros y primitivos cohetes, y la surrealista música de gaiteros, trompeteros y tamboriles haciéndose sentir sobre el incesante crepitar de los mosquetes.

El mapa de campaña presentará con esta entrega nuevos sistemas de Comercio, Diplomacia y Espionaje, con nuevas funciones para los agentes y consejeros, y mecánicas que pondrán en relieve la turbulenta época vivida en Europa, las riquezas de Oriente y el potencial de Norteamérica.

Las adiciones no solo contemplarán el juego single player, sino que, además, incorporarán un nuevo componente multi jugador, con ligas, rankings y nuevos modos de juego.

Sin duda, todos estos nuevos elementos prometen ampliar en gran manera el espectro y jugabilidad de la serie, añadiendo aún más profundidad tanto a los combates en tiempo real, como al corazón deljuego, el mapa de campaña por turnos. Y lo mejor de todo: ya ha estado en desarrollo por más de un año, y verá la luz a fines de este 2008. **Erwin**







+ INFO

Desde luego, como es costumbre en la serie, el juego incorporará las unidades más representativas de cada facción. Así, veremos por ejemplo a los famosos "redcoats" británicos, los gaiteros escoceses y los jenízaros otomanos, entre otros.

NOTAS FAREH

LO NUEVO DE NVIDIA

LUEGO DE TANTO MISTERIO, POR FIN EMPEZARON A APARECER LAS PLACAS NUEVAS DE NVIDIA, LAS QUE SUPLANTARÁN A LA SERIE 8000, QUE TUVO A LA 8800 GTX COMO EL TOPE DE LA GAMA POR MÁS DE UN AÑO (LA SERIE 9000 TERMINO SIENDO EL MODELO ECONÓMICO).

Las principales características de esta nueva serie, vienen de la mano de procesadores de 14 billones de transistores, un consumo de energía mucho menor, y una increíble mejoría en la cantidad de operaciones de punto flotante, que llegan casi alteraflop. La cantidad de memoria también se ha aumentado sustancialmente, llegando a los 896 Mb para la GTX 260, y a 1024Mb para la GTX 280.

En cuanto al desempeño con software actual, realmente no se nota una diferencia abismal entre estas placas y las de la antigua generación, y a pesar de que se logran tener unos números realmente excelentes, y se ubican al tope en todas las comparativas realizadas, todavía siguen siendo insuficientes para poder correr Crysis en una resolución superior, y con todos los detalles y anti aliasing al máximo. En lo que concierne a los juegos más habituales, su desempeño apenas supera en un 5 a 10% el de la anterior generación. El problema, como siempre, sigue siendo su precio, ya que al estar en una situación económica desfavorable, tenemos que hablar de una placa que, en su modelo 280GTX, se comercializa en un precio que ronda los700 dólares en Estados Unidos. Ni que hablar de que si comparamos ese precio con los 500 dólares que puede salir una combinación SLI de la generación anterior, con prestaciones muy semejantes.

Donde realmente se luce esta nueva generación de placas, es en su consumo energético, un 30% menor que la serie 8000 o 9000, esto sin lugar a dudas beneficia notablemente en la cada vez más demandante industria de las fuentes de PC. Por otra parte, aquellos que sean quisquillosos con el ruido, notarán que estos modelos hacen bastante más bochinche de lo esperado, y aunque en ningún caso llega a ser un sonido realmente irritante, probablemente los puristas encontrarán un defecto a notar en este punto.

Es cierto que ATi se prepara para sacar su serie R700, y es por eso que muchos consideran este lanzamiento de Nvidia como apresurado, y únicamente apuntado a ganar un poco más de tiempo frente a la competencia. De otra manera, las nuevas placas no terminan de justificar la compra, considerando que son modelos que en muchos casos igualan, y en otros pierden, contra los anteriores modelos tope de gama en SLI. En el caso de que deseen sí o sí hacerse con uno de estos monstruitos, hay que señalar que el modelo 280 no resulta sensiblemente mayor en prestaciones al 260, destacándose un incremento de no más del 15-20% en performance en la mayoría de los casos, mientras que en bolsillo si se siente la diferencia: más de 200 dólares de diferencia entre un producto y otro.

Habrá que ver con que nos soprende ATi y su generación R700, por lo pronto la bola ya ha sido echada a rodar por Nvidia, a pesar de que el salto generacional ha mostrado un estancamiento en el incremento de performance como hacía rato no observábamos en la industria.





World in Conflict
Máxima Resolución
Máximos Detalles

Geforce 9800X2: 41 FPS
Radeon HD 3870 X2: 37FPS
Geforce GTX 280: 37 FPS
Geforce GTX 260: 29 FPS
Geforce 8800 Ultra: 26 FPS



Unreal Tournament 3
Máxima Resolución
Máximos Detalles

Geforce GTX 280: 122 FPS
Geforce 9800X2: 109 FPS
Radeon HD 3870 X2: 94 FPS
Geforce GTX 260: 85 FPS
Geforce 8800 Ultra: 85 FPS



Call of Duty 4
Máxima Resolución
Máximos Detalles

Geforce 9800X2: 95 FPS
Geforce GTX 280: 83 FPS
Geforce GTX 260: 65 FPS
Geforce 8800 Ultra: 55 FPS
Radeon HD 3870 X2: 50 FPS

FIREFOX *3*

EL UNDER NUNCA FUE TAN POPULAR

BASÁNDOSE EN LA SIMPLE PREMISA DE ENTREGAR GRATIS ESTABILIDAD, SEGURIDAD, Y SENCILLEZ, EL NAVEGADOR MOZILLA FIREFOX SE TRANSFORMÓ EN UNO DE LOS FAVORITOS DEL PÚBLICO, Y SU VERSIÓN BAJA EN CALORÍAS FIREFOX, EN EL NAVEGADOR MÁS UTILIZADO DETRÁS DEL INTERNET EXPLORER. FUE PRECISAMENTE EN LAS FALENCIAS -PRINCIPALMENTE DE SEGURIDAD- DEL PRODUCTO DE MICROSOFT DONDE SUPO ENCONTRAR SU NICHO FIREFOX, AL PUNTO TAL QUE LA EMPRESA DE BILL GATES OPTÓ POR "HOMENAJEAR" MUCHAS DE LAS CARACTERÍSTICAS PRESENTES EN FIREFOX EN SU INTERNET EXPLORER 7, QUE TAMBIÉN APRENDIÓ DE SUS ERRORES, Y HOY SE PRESENTA COMO UNA ALTERNATIVA SUMAMENTE VÁLIDA, A PESAR DE QUE LA POPULARIDAD DE FIREFOX SIGUE SUBIENDO DÍA A DÍA.

La versión 3.0 de Mozilla está entre nosotros, y son muchas las novedades que hacen de esta entrega una obügación'para todos los usuarios, empezando por un punto que debería ser suficiente para decidirse: una mayor velocidad de navegación. Mediante la ¡mplementación de mejoras al manejo de caché, como así también muchos cambios pequeños (en total suman 15 mil las modificaciones) se percibe una mayor velocidad y respuesta en la navegación, sobre todo a la hora de trabajar con la habitual opción de múltiples pestañas, y en el manejo de páginas Javascript.

Entre las características mejoradas de seguridad, se ofrece un total control sobre malware (material nocivo que intente entrar a nuestra PC desde algún sitio web], el manejo de cookies, y sobre todo, el cada vez más peligroso Phishing (sitios que clonan a otros conocidos lugares de transacciones online, para obtener ¡legalmente datos de tarjetas de crédito). Redondean el paquete de seguridad, mejoras ¡mplementadas al gestor de contraseñas, integración total con el antivirus que usemos, bloqueador de ventanas emergentes, e identificador instantáneo de sitios ¡legales.

El manejo de la barra de direcciones, realiza ahora una exhaustiva búsqueda en nuestro historial, remitiéndose no solamente a direcciones, sino también al contenido de la página. Por lo que si somos fanáticos de los Blogs de Loaded.vg, y colocamos en la barra de direcciones, por ejemplo "Erwin", se nos presentará la opción de acceder al blog de Erwin, sin tener que recordar la dirección específica del sitio. De la misma manera, esta barra inteligente, recordará la habituaüdad con que entramos a cada sitio y las opciones presentadas se ubicarán en orden descendente de acuerdo a la frecuencia con que accedamos a cada una de esas páginas.

Y complementario al manejo del historial, es el nuevo manejo de favoritos, que ahora podrá ser ordenado de una forma mucho más específica, pudiendo incluir palabras clave que nos recuerden a ese sitio a la hora de buscarlo en la barra de direcciones. Ni que hablar de la sencillez actual a la hora de agregar un sitio a mis favoritos, ya que un solo click en la estrella que aparece al lado de su dirección es todo lo que necesitaremos.

Otro de los cambios substanciales, se ubica en el apartado del manejo de recursos, aspecto más criticado de la versión 2 de Fírefox, que en muchos casos volvía inestable al navegador luego de un prolongado tiempo de uso, y con varias pestañas abiertas. En Firefox 3, el optimizado manejo de memoria supone un fin a dichos problemas.

El Manager de Downloads ha sido también mejorado notablemente, pasando de ser esa cosa casi inusada y poco habitual para la bajada de grandes archivos, a una pantalla que nos muestra de manera mucho más clara lo que esta sucediendo, que permite pausar y reanudar archivos de manera natural, y que en líneas generales se comporta mucho mejor que en la anterior versión. Todavía sigue sin llegar al nivel de un gestor de descargas externo, pero aquellos que no sean muy exigentes, encontrarán una opción para quedarse.

Como se pudo apreciar en las pasadas líneas, muchos cambios substanciales, rodeados de infinidad de cambios sutiles e imperceptibles, hacen de Firefox 3 una necesidad más que una cuestión de conveniencia a la hora de obtener una rápida, segura, y estable navegación.

PLUG-INS FUNDAMENTALES

La posibilidad de agregarte pequeños programas externos a nuestro navegador, hacen que Firefox se pueda transformar en una herramienta perfecta a la hora de hacer lo que queramos en Internet. Esta es una lista de los Plug-Ins que son considerados básicos y merecen la pena ser instalados. Todos estos Plug-Ins pueden ser instalados ingresando el nombre de la extensión en https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/.

IETab
Si sos fanático de Firefox, y no te bancas tener que abrir un Internet Explorer para visitar esas páginas que no soportan Firefox, IE Tab abre una pestaña corriendo el motor de Internet Explorer 7.

GmailSpace
Simple y conciso: transforma tu cuenta de mail de Gmail en un lugar para almacenar información, al estilo de un servidor FTP.

FoxyTunes
Un auténtico centro multimedia para nuestro navegador. Permite manejar nuestras canciones y videos desde la ¡nterfaz del navegador, obtener las letras de las canciones al instante, inlcusive armar listas de temas directamente desde las páginas web. Y muchas otras cosas que merecen ser descubiertas.

Tab Scope
Una necesidad para aquellos que abusan de las pestañas, ya que permite organizarías de una manera mucho más efectiva, de forma tal que no ocupen tanto espacio en nuestra pantalla.

DragDropUpload
Un manager, que permite que arrastremos archivos directamente a páginas web. Tiene muchas utilidades, pero principalmente útil a la hora de agregar archivos a un mail, o al subir imágenes a algún servidor público.

Tab Mix Plus
Otro gestor de pestañas, que en este caso va mucho más allá, posibilitando configurar una gran cantidad de cosas relacionadas a la forma en que se abren, se cierran, se ordenan, y muchas otras opciones que tienen que ver para creer.



GUIA PARA CONECTAR EL PAD DE PS3 A NUESTRA PC

ENTRE LAS MUCHAS VENTAJAS QUE OFRECEN LOS DISPOSITIVOS USB Y BLUETOOTH, MUCHAS VECES SE ENCUENTRA LA INTERACTIVIDAD ENTRE MÚLTIPLES DISPOSITIVOS EN ESTA OPORTUNIDAD, LES OFRECEMOS UNA SIMPLE GUÍA PARA APROVECHAR EL CONTROL DE NUESTRA PLAYSTATION 3, SEA SIXAXIS O DUALSHOCK 3, COMO UN EXCELENTE PAD PARA UTILIZAR EN LA PC.

Antes que nada, necesitaremos una serie de elementos de hardware:

- El controlador de PS3 (obviamente)
- El cable USB'dé recarga del mismo
- Un controlador Bluetooth USB para PC, si deseamos aprovechar la funcionalidad wireless del controlador de PS3.

Ytambién una serie de programas, que pueden bajar de la sección Downloads de **www.loaded.vg**, buscando "Joystick PS3". Extraigan todas las carpetas dentro del archivo Zip, donde encontrarán dos carpetas con los archivos correspondientes para configurar por USB o inalámbrico, y sigan estos pasos:





Por USB

1. Instalen el driver "libusb-win32-filter-bin-0.1.10.l.exe"
2.Conecten el Sixaxis o DualShock 3 a la PC con el cable USB
3. Ejecuten el archivo ps3sixaxis_en.exe.
4-Revisen el funcionamiento en "Dispositivos de Juego" dentro del Panel de Control.
5-Sí no toma los botones (pasa en algunas PC) copien el archivo ps3sixaxis_en.exe a la carpeta Windows/System32, vayan al Menú Inicio, Ejecutar, e ingresen " ps3sixaxis_en.exe", todo esto sin cerrar la ventana de Dispositivos de Juego donde nos muestra el funcionamiento del gamepad. Presionen el botón PS. Debería arrancar sin problemas.

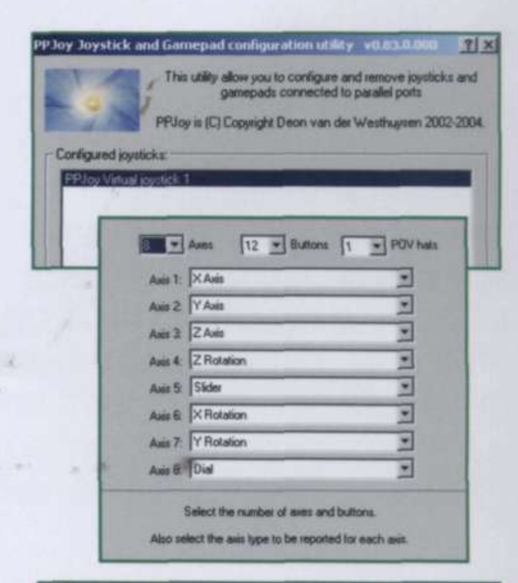
Por **BlueTooth**

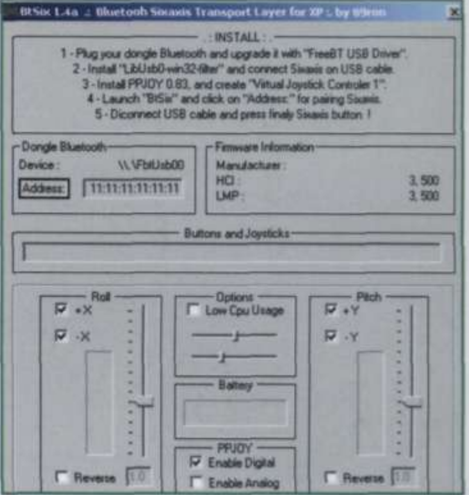
1. Esta forma es más difícil. Antes que nada, es fundamental apagar la PlayStation 3, para no generar conflictos con la PC. En segundo lugar, tenemos que configurar nuestro controlador BlueTooth, para ello, lo conectamos al puerto USB, y cuando aparezca el instalador de nuevo hardware encontrado, seleccionamos "Instalar desde una ubicación específica", eligiendo la ubicación donde descomprimimos los ficheros de FreeBT. Es importante que instalemos los drivers de FreeBT, y no los que vengan con nuestro controlador BlueTooth, ya que FreeBT es el único que garantiza el funcionamiento del control de Playstation 3.

2.Ahora ejecutamos PPJoy (que instalamos previamente), y le damos a "Agregar" ("Add", si lo tienen en inglés). En la nueva ventana que se nos abra, elegimos crear un "Virtual Joystick 1".

3-Ahora podemos conectar el Sixaxis o Dualshock mediante el cable USB, cuando aparezca la ventana de instalación de nuevo hardware, seleccionamos la carpeta donde descomprimimos el BTSix, si es que automáticamente no se nos instala el gamepad.
Luego ejecutamos BTSix, y le damos al botón que dice "Address". Si luego presionamos el botón PS, deberíamos ver dos barras que se mueven al presionar alguno de los controles análogos.
Ahora sí podemos desenchufar el cable USB, y si tenemos enchufado el controlador Bluetooth, le damos al botón PS de nuestro gamepad, y debería estar funcionando.

4-Queda un paso más, que es el más complejo, teniendo que abrir la aplicación PPJoy, darle a "Mapping" en el joystick virtual Creado, y luego seleccionar para crear un joystick de 8 ejes (o 4 si no queremos tener la opción de Sensor de Movimiento), 12 botones y 1 "POV Hat". De ahí en más tendrán en pantalla cada botón posible, y presionando el que desean en el Sixaxis o Dualshock 3, lo configurarán para ese botón del joystick virtual. Les dejamos un pequeño cuadro con una configuración posible de los botones en el PPJoy, aunque estb termina siendo cuestión de gustos, y les aconsejamos que se tomen su tiempo para establecer su mejor configuración.





Configuración PPJoy

4 Ejes, 12 Botones, 1 POV hats (El sensor de movimiento resulta inútil en los juegos de PC)

Configuración de Ejes

Eje 1 = Análogo Izquierdo Vertical (↑ o ↓)
Eje 2 = Análogo Izquierdo Horizontal (Izquierda o Derecha)
Eje 3 = Análogo Derecho Vertical (↑ o ↓)
Eje 4 = Análogo Derecho Horizontal (Izquierda o Derecha)

Botones (seleccionar digitales, ya que los análogos no son usados en los juegos de PC)

Botón 01 = △	**Botón 07 =** L1
Botón 02 = ○	**Botón 08 =** R1
Botón 03 = ⊗	**Botón 09 =** Start
Botón 04 = □	**Botón 10 =** Select
Botón 05 = L2	**Botón 11 =** L3
Botón 06 = R2	**Botón 12 =** R3

POV Hat 1

North = Arriba
East = Derecha
West = Izquierda
South = Abajo

COMPATIBILIDAD DE JUEGOS MUSICALES

Los juegos de música son uno de los géneros más entretenidos, y que másadicción generan. Lamentablemente, la situación económica en nuestro país los transforman -especialmente al múltiple instrumental Rockband-, en periféricos muy caros, lo que nos hace pensar más de una vez a la hora de comprar uno de estos "jueguitos". Y eso sin tener en cuenta un factor fundamental: la compatibilidad entre ambos títulos. Es por eso que pensamos necesaria hacer esta guía, como para que aquel ansioso y deseoso de ingresaren la movida tropical, sepa cual es la opción que más le conviene.

Fender Stratocaster (Guitarra de Rock Band)
Sabido es que Activision no permite la compatibilidad con instrumentos que no estén específicamente diseñados para algún Guitar Hero, por lo que esta guitarra solamente nos servirá para jugar a Rock Band, en cualquier plataforma que la probemos.

X-Plorer (Guitarra de Guitar Hero II)
Al igual que la de Guitar Hero III, esta guitarra, exclusiva de Xbox 360, permite la compatibilidad entre ambos juegos. Es conocida sin embargo por presentar algunos errores mínimos en la ejecución de notas, por lo que debe ser esquivada en caso de ser posible.

Gibson Les Paul (Guitarra de Guitar Hero III)
Los usuarios de Xbox 360 se ven benficiados aquí, ya que la Les Paul de Guitar Hero III si resulta compatible con Rock Band, mientras que Playstation 3 no permite la compatibilidad entre ninguno de los dos modelos.
Por lo tanto, para los que tengan una Xbox 360, resulta clara la elección: vayan por la Les Paul de Guitar Hero III. Que encima ¡nlcuye la insustancial mejora de ser inalámbrica. Los usuarios de PS3, tendrán que elegir cuales son las canciones que prefieren tocar, y en base a eso elegir su guitarra.

Kramer (Guitarra de Guitar Hero III para PS2)
Si de PlayStation 2 se trata, esta es la correcta elección, porque el modelo Kramer Striker, es compatible con todos los Guitar Hero, y Rockband, además de ser wireless, y mucho más tachera que las demás opciones de la consola. Hay que tener en cuenta que todos los modelos de guitarras de Guitar Heros de esta consola funcionan también con Rock Band, así que probablemente puedan conseguir alguno medio viejito por un menor precio.

No Oficiales
Existen varios modelos no oficiales en el mercado, que cuestan sensiblemente menos que los oficiales. Si estás buscando desesperadamente un menor precio, entonces podes elegir entre la vasta oferta de mercado [sobre todo en PS2). Aunque hay que tener en cuenta que la calidad de los materiales, la terminación, y la respuesta en los juegos suelen ser inferiores a los modelos oficiales. Por supuesto que hay marcas que fabrican guitarras de mejor calidad inclusive que las oficiales, pero el precio termina siendo igual o más caro que estas, así que no le vemos demasiado sentido.
Sin embargo, los usuarios de Playstation 3 cuentan en los modelos no oficiales, una muy interesante opción, ya que por ejemplo Nyko desarrolla el modelo Front Man, que es una guitarra Wireless que, mediante una caja selectora, permite la compatibilidad entre Guitar Hero III y Rockband en la consola, algo que definitivamente es una compra obligada para quienes deseen experimentar ambos títulos.

De cara al futuro.

Por ahora, podemos hablar solamente de guitarras, ya que Guitar Hero I, II, y III se centran únicamente en este instrumento. Pero para finales de año el mercado será inundado con Rock Revolution de Konami, Guitar Hero: World Tour de Activision, y probablemente un todavía no anunciado Rock Band II, de MTV Games. La particularidad será que todos ellos adoptarán la modalidad de múltiples instrumentos, por lo que la decisión a la hora de comprar instrumentos compatibles tomará aún más importancia.
Para empezar, a menos que Rock Band II incorpore una nueva batería, la actual será imposible de jugar (salvo en los niveles más bajos), ya que cuenta con cuatro botones más el pedal, mientras que Guitar Hero: World Tour utilizará 5 botones más pedal, y Rock Revolution subirá la apuesta a 6 botones más pedal.
Konami ya hiao públicó*su deseo de que los periféricos sean compatibles entre sí, por lo que probablemente el set de batería y guitarra de Rock Revolution, pueda ser utilizado en Rock Band. Esperemos que Activision cambie su actual política de no compatibilidad.



A.FLOR DE PIEL -PARTE 2-

NOTA: ROCKMAN

En el número anterior, Rockman se encuentra con un extraño personaje que le encarga conseguir el último ejemplar de un oscuro arcade llamado Tattoo Assassins. Luego de varias investigaciones, termina en San José, California, en el galpón de la ex Data East, empresa responsable de semejante ofensa a los videojugadores, donde se encuentra con un extraño vagabundo que resulta ser el responsable del juego. Lamentablemente, ya ha vendido el último ejemplar por unos tragos de alcohol.



-Dígame el destino de esa plaqueta.- Le expelí.
-Konami. Ellos están comprando los videojuegos más baratos que puedan conseguir para recuperar lo que invirtieron en el Metal Gear Solid 4 un proyecto que se les fue completamente de las manos.
-¡Yo sabía que "Target: Terror" era solo el comienzo! Si llegan a lanzarTattoo Assassins para Wii, mi cliente no va a estar muy contento.
Joe se aferró a mi gabardina con desesperación.
-¡Debe hallarlos y destruir ese juego del demonio! Desde que fue concebido, todos los involucrados en el proyecto han sufrido puras desgracias. Si Konami lo distribuye, ¡sería el fin del mundo!
-Bueno, bueno, tampoco es para tanto, ¿no?- La cara de Joe me demostraba todo lo contrario.
Me retiré un poco perturbado, a pesar de que concientemente negaba todo lo que me había advertido ese vagabundo.

Más allá de las horribles ¡deas del equipo, todavía quedaba la esperanza de que el proyecto de Tattoo Assassins fuera salvado por los artistas y diseñadores. Lamentablemente, ellos creían lo mismo de los programadores.
Los personajes son igual de insípidos que el resto del juego, con los típicos estereotipos como un indio, una femme fatale, o inclusive un chino que para justificar la raza debieron dibujarle un mostacho estilo mandarín.
A los programadores les prometieron un jugoso premió en efectivo si lograban hacer el juego en menos de seis meses. Cuentan historias de gente que se enformaba tanto, que tenía un tacho al lado de su escritorio con el fin de vomitar ocasionalmente sin levantarse del mismo. Por supuesto, los tipos terminaron tan quemados, que todo el proyecto terminó en el desastre, lo que ocasionó que nunca fuera aprobado para la venta.

¡Los Tattoo Assassins!

Pasen y vean esta galería de personajes tortuosos, quienes portan tatuajes con la tinta de Ghize, que le proporciona la fantástica habilidad de verse ridiculizados de por vida. ¡Una delicia!



Karla Keller
Ehm, ok. Un intento burdo de mofarse del escándalo de Nancy Kerrigan, la famosa patinadora olímpica a la que su oponente le mandó a quebrar las rodillas en el 94'. Más bajo no se puede caer, ni a propósito.



Billy Two Moons
Antonio Tarrago Ros aceptó un papel en Tattoo Assassins, aunque nadie le advirtió que se convertiría en uno de los estereotipos indios más fuleros, superando a Chief Thunder, Nightwolf y Thunder Hawk. Juntos.



Maya
Supuestamente es hija de un cacique de quién sabe qué tribu, que fue asesinado para quitarle las tierras. A juzgar por el peinado de camarera de parador de ruta yanqui, es adoptada.



Truck Davis
Nunca vimos a alguien lucir una pelada falsa con tanta consternación como este pobre hombre. Ni voy a entrar en detalles, pero se supone que es un miembro de una pandilla motoquera...

Konami USA, El Segundo, California

Ya había visitado antes estas instalaciones, por eso no esperaba encontrarme con semejante desastre. La puerta, otrora fuertemente custodiada, se encontraba abierta, invitando a cualquiera a pasar. Todas las oficinas se encontraban vacías, con papeles cubriendo el suelo de manera desordenada. De vez en cuando algún tubo de luz parpadeaba de manera perturbadora. Camine unos metros, me arrepentí, y cuando me volteé para irme, una voz me llamó.

-¡Ey, usted!

Di media vuelta y vi a un hombre de traje parado en el medio del pasillo.

-¿Tiene la Ucencia de algún videojuego para vender? -Me preguntó.

-No, venía por otro asunto, pero veo que llegué muy tardé.

-Nunca es tarde amigo, venga y veremos qué se puede sacar. Tal vez pueda licenciar su persona para hacer un juego.

-¿Cómo?- Respondí asombrado. -Es lo más ridículo que oí. Vengo a buscar el Tattoo Assassins, para destruirlo y exorcizarlo de una buena vez.- Terminé esta frase haciendo una cruz en el aire con las manos.

-¡Ja! ¿Quién es el ridículo? Yo hablo de licenciarlo y usted de exorcizar.

-¡No se da cuenta de lo que sucede! Mire como ha quedado esta oficina. Todo lo que toca ese juego, lo destruye.

-¿De qué me está hablando? Los estudios de Konami se mudaron hace poco para reducir gastos. Acá no sucedió nada sobrenatural. ¿Quiere el Tattoo Assassins? Tome, se lo regalo.

Abrió el portafolios y saco una plaqueta, la cual me arrojó.

-No lo necesito más, ya copiamos la ROM. A esta altura ya lo deben estar empaquetando para lanzarlo en Wii, PSN Store y Xbox Live! Arcade.- Me dijo de manera desafiante.

-¡Nooooo! Pero, ¿porqué?

-Por la misma razón que lo licenciaría a usted: necesitamos el dinero para suplir todo lo que gastó Kojima.

Buenos Aires

Le comuniqué a mi cliente las buenas nuevas de que había conseguido la última placa del infame arcade. Total, ese era mi objetivo y quería que me pagara. Acordamos reunimos de vuelta en mi departamento.

-Aquí está.- Dije y le entregue el paquete con la placa.

-Pagúeme y disponga de ella como quiera.

Lo dejó caer al suelo sin decir palabra. No podía adivinar qué pensaba, ya que seguía con su rostro cubierto. Luego de unos instantes rompió el silencio.

-Se cree que soy estúpido. Esto ya no tiene valor, ya sé que el juego ha sido copiado y ahora lo tiene todo el mundo. ¡Mi vida está arruinada!" |

Se abrió la camisa y me mostró el tatuaje más horrendo que haya visto en mi vida (¡y ya van dos veces!], dejándome al borde del vómito.

-Eran tan idiotas que me tatuaron esta porquería de verdad. Se suponía que era tinta de utilería. Ahora cada vez que quiero mostrar mi cuerpo debo pasar horas maquillándome. Y todo aquel que ve esto, debe morir.

Me agarró de sorpresa, con la guardia completamente baja, y me empujó por el balcón francés del departamento. Atravesé el vidrio y caí en picada hacia mi fin. Mis aventuras habían terminado.

-Adiós, mundo cruel-, murmuré el horrible cliché en el aire mientras mantenía los parpados apretados.

El golpe nunca llegó. Pero ¿qué había pasado? Abrí los ojos de a poco, solo para darme cuenta que había aterrizado sobre kilos y kilos de tutucas.

Me había salvado. Por ahora. Debo huir antes deque el Tattoo Assassin me encuentre nuevamente. **Fin**

A.C. Current

Un Cyber Terrorista que surfea la red inspirando terror a todos los usuarios de sistemas complejos como Messengero Skype. Buscado por la Interpol, el equipo de Fashion Emergency, y por la década de los 80'.

Luke Cord

Imperturbable afro americano, a juzgar por la capacidad de mantener la cara en su lugar portando el tatuaje de un pulpo que infunde terror a sus oponentes acariciando con sutileza sus pezones.

Derek OToole

Me equivoqué afirmando que no se puede caer más bajo. Un rockero terrorista con parálisis facial. Miren al pobre, intentó poner la mejor cara de malo que pudo, pero con un tatuaje que tiene la increíble habilidad de vo-
qué más se le puede pedir.

<u>TakHata</u>

En un esfuerzo por parecer oriental, le dibujaron unos bigotes más falsos que una careta de Groucho Marx. Un Yakuza que busca vengarza, y que el tatuador de semejante aberración le reembolse el dinero.

Hannah Hart

La femme fatal de facto en todo juego de lucha. Historia real: la modelo del personaje era una reconocida porrista, modelo, y ahora abogada de un importante bufete. Completamente sobre calificada para este juego.

CORREO

MAILS, CARTAS Y TODO EL RESTO DE
LO QUE NOS ENVIAN LOS LECTORES

LA REBELION DE NICO

NICOLAS BELLONI

¿Cómo andan staff de Loaded? Primero que nada, quiero felicitarlos por la grandiosa revista que escriben mes a mes. Ya les escribí un par de meses antes, pero la última fue solo para insultarlos, porque pensé que se estaban durmiendo en los laureles, y me hizo enojar bastante viniendo de gente tan capaz. Hoy los quiero felicitar por el excelente laburo que hacen, les doy las gracias por haberme hecho cambiar de parecer. Pero sin más vueltas voy al grano. Hace un tiempo terminé el grandioso Bioshock. Sin duda mi juego favorito. Me sorprendió y atrapó con su adulta historia, el trasfondo político que se le nota, algo que pocos juegos hoy en día poseen, y los que lo tienen generalmente no lo saben usar. Pero lo que más me sorprendió fue cómo le exige al jugador a cada instante. Como bien dijo quien hizo la review de este título, no es un juego para cualquiera. Exige un esfuerzo de más para poder ser disfrutado, le exige al jugador volar alto, poder bucear y no quedar flotando cual corcho. Me gustó tanto que decidí instantáneamente complementarlo con La Rebelión de Atlas. Qué libro. Qué obra. Es un libro que terminé hace poco, y que sin duda me movió la estantería. Pero al igual que el Bioshock no es para cualquiera, 1200 hojas de letra milimétrica lo hacen sólo recomendable para una minoría que se le anime, para una minoría que vuele alto, que bucee y no flote cual corchos. Y sé que en esa minoría están ustedes, por eso se los recomiendo. Después de leerlo soy un tipo más ambicioso, tengo proyectos más grandes, sueño con hacer grandes cosas y me estoy matando estudiando para lograrlo. Por eso se los recomiendo, para que puedan sentir lo mismo que yo, poder hacer todo volando alto, hasta la revista. Se que lo pueden hacer por eso les pido que vayan por el todo, que buceen en todo lo que hagan, si todos logramos hacerlo estoy seguro de que vamos a sacar a este país de la mediocridad en la que flota cotidianamente.

Nicolás, tu carta realmente conmovió a quien escribe estas líneas (Erwin). En primer lugar, en estas épocas en las que la inmensa mayoría de los adolescentes / jóvenes de este país no tocan un libro ni con la punta de un palo -y se nota en su pobrísimo nivel intelectual-, vos te le animaste a un libro de 1200 páginas, y lo disfrutaste. Y por lo que puedo ver en tu carta -apenas la omisión de un par de tildes-, deduzco que sos una persona que lee cotidianamente, lo cual se nota en la calidad de tu redacción y la ausencia de faltas de ortografía graves, que me sacan de las casillas en muchísimos mails, a los que tengo que realizarles cirugía mayor para que no sean una patada en las córneas. Maravilloso. Ojalá tu ejemplo inspire a otros, y haga que de vez en cuando agarren un libro y descubran que la lectura es un maravilloso pasatiempo, que nos permite acceder a infinidad de mundos que se encuentran a la vuelta de una página, y que nos hace aprender a escribir mejor. Gracias a vos.



MANDANOS UN E-MAIL A:

CORREO@LOADED.VG

No ahorres saliva, o mejor dicho, teclado, y comentanos todas tus dudas, reclamos, quejas, acciones legales, consultas veterinarias y analisís del mercado bursátil.
Nosotros te vamos a responder. Si queremos.

OCERO

JUAN MANUEL PEÑA FERME

La razón de mi mail es que me estoy a punto de comprar lo que para mí por lo menos es una flor de computadora y quería saber si me podían aconsejar en un par de cosas. Para empezar tengo deseos de overclockear a la maquina pero tengo mucho miedo de las posibles consecuencias, pienso ponerle un Core 2 Quad Q6600 y una placa Nvidia XFX 9600GT con 512 DDR, mi única referencia en cuanto a mejorarla son las notas de su revista. ¿Creen que con eso estoy suficientemente capacitado como para intentarlo yo mismo?

Primero que nada proba el rendimiento que te da tu PC con las velocidades de fabrica. Si cumplen con lo que necesitas y corre todo los juegos sin problemas (lo que es relativo dependiendo la persona que lo juegue, algunos se conforman solo con todos los ajustes al máximo corriendo a toda velocidad), no recomendamos hacer un overclock.

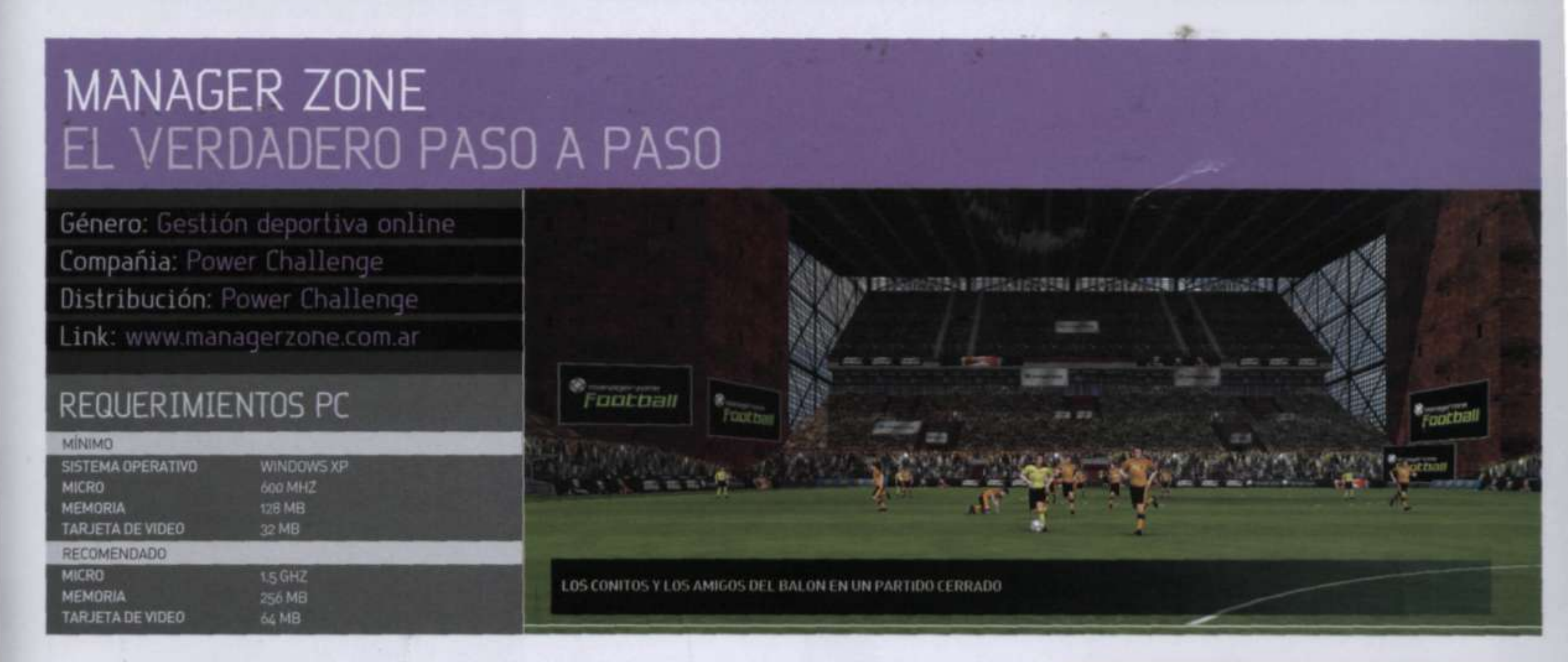
Si es imperioso, estudíate bien el manual para saber que funciones ofrece el motherboard y como se cambian. Tené en cuenta que la "placa madre" es una de las partes más importantes a la hora de un buen overclock, y mientras a más alta gama corresponda, mayores opciones nos brinda.

Hoy en día, gracias a todas las opciones y la seguridad que nos brindan los fabricantes de componentes, el overclock es un proceso relativamente seguro y sencillo, así que no tengas tanto miedo en experimentar.

Por otra parte yo tenía pensado ponerle 4 GB. DDR2 (2 de 2 GB. Con un máximo de 8 gigas), pero genéricas. Mi duda esta en si me conviene comprarlas de marca buena para después mejorar su rendimiento o si por cuestión de diferencias de precios seria mas útil (y económico) comprar otra más genérica después.

Si vas a overclockear, es imprescindible conseguir memorias de calidad, que te permitan dilatar sin problemas las velocidades de BUS. Si no, prácticamente no vas a notar diferencia más allá de si cuentan con buenas latencias o no.

NOTA: NIGROMANTE



MANAGER ZONE
EL VERDADERO PASO A PASO

Género: Gestión deportiva online
Compañia: Power Challenge
Distribución: Power Challenge
Link: www.managerzone.com.ar

REQUERIMIENTOS PC

MÍNIMO	
SISTEMA OPERATIVO	WINDOWS XP
MICRO	600 MHZ
MEMORIA	128 MB
TARJETA DE VIDEO	32 MB
RECOMENDADO	
MICRO	1.5 GHZ
MEMORIA	256 MB
TARJETA DE VIDEO	64 MB

LOS CONITOS Y LOS AMIGOS DEL BALON EN UN PARTIDO CERRADO

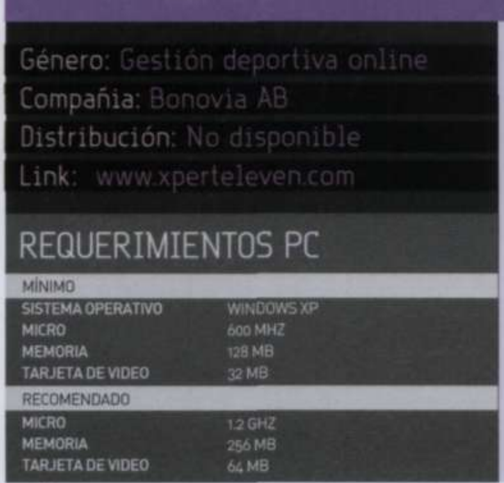
Manager Zone nos permite presenciar los partidos en tiempo real, recreados en 3D como si se *tratara* de un juego de fútbol común y corriente, con la opción de alternar cámara y perspectiva, pero si lo desean, también pueden escoger el relato tradicional de las jugadas mediante texto.





Hace ya bastante que los managers de fútbol se volvieron un género de gran furor en el mundo, y sobre todo en nuestro país, en que día tras día se come, se respira, y se vive fútbol, y en donde cada apasionado de este deporte parece haber nacido con alma de DT. Por esa misma razón, decidimos colorear la sección online de este mes con un informe temático, acercándoles para todos aquellos que todavía no los conozcan, tres de los más actuales y aclamados managers de fútbol online gratuitos que existen, además del archiconocido y añejo Hattrick, que ya lleva unos largos años vigente, y es considerado uno de los pioneros del género. Y qué mejor manera de empezar que con el que nos estuvimos matando a goles en la oficina estas últimas semanas: Manager Zone. Este genial manager online cubre todos los elementos y aspectos importantes que deben tenerse en cuenta en un título del género, desde las finanzas y las gestiones comerciales de nuestro club, incluyendo los gastos e ingresos de las instalaciones de nuestro estadio, hasta los aspectos más minuciosos del equipo, como los contratos, la compra y venta de jugadores, y el entrenamiento de cada miembro del plantel, pero simplificando la mecánica con una interfaz agradable y sencilla de utilizar, sin demasiados menús rebuscados, con el propósito de que sea más accesible para todo el mundo. Al crearse la cuenta, el usuario será integrado automáticamente a una liga aleatoria junto a otros once equipos, los cuales participarán durante varias temporadas para ver quién ascenderá de categoría y alcance la primera división. Pero independientemente de esta ligares posible organizar partidos amistosos con cualquiera de los demás usuarios, sea para recaudar ingresos con las entradas, o simplemente para medirse con otros clubes. También es posible crear y participar en copas y otro tipo de campeonatos oficiales, aunque como de costumbre, esta opción solo estará disponible para los miembros vip que decidan abonar. Pero lo más interesante que tiene para ofrecernos. Manager Zone, a diferencia de otros títulos similares, es la posibilidad de observar los partidos en tiempo ?eal, recreados completamente en 3D.

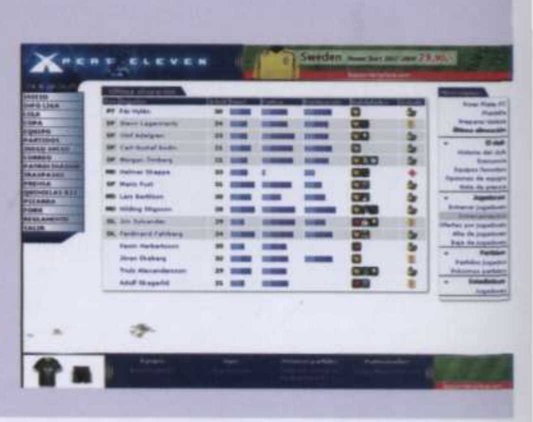
EXPERT ELEVEN
SIN DECODIFICADOR



Género: Gestión deportiva online
Compañia: Bonovia AB
Distribución: No disponible
Link: www.xperteleven.com

REQUERIMIENTOS PC

MINIMO	
SISTEMA OPERATIVO	WINDOWS XP
MICRO	600 MHZ
MEMORIA	128 MB
TARJETA DE VIDEO	32 MB
RECOMENDADO	
MICRO	1.2 GHZ
MEMORIA	256 MB
TARJETA DE VIDEO	64 MB



A diferencia de Manager Zone, acá los partidos no son en 3D, sino que se relatan "en directo" minuto a minuto mediante texto, como en casi todos los juegos del género.

Otro de los managers de fútbol más jugados en Internet, junto al Manager Zone y al centenario Hattrick, y considerado por muchos incluso mejor que los mencionados anteriormente. Expert Eleven se luce por su cuidada interfaz, que a pesar de no ser una de las más atractivas del género, goza de una presentación impecable, sencilla y ordenada, pese al profundo grado de opciones disponibles para administrar todas las facetas de nuestro club. Como todo buen juego de gestión deportiva que se valga, Expert Eleven cubre todos los elementos a tener en cuenta en el rubro, y hasta profundiza en algunos de los aspectos más importantes del equipo, como es el entrenamiento en sí, y las habilidades que hayan perfeccionado u aprendido los jugadores después de cada partido jugado. Otro punto a destacar, es que también se le trata de dar mucho más realismo al asunto, sea mediante los relatos de los partidos, como durante las transferencias o compra/venta de jugadores, ya que los representantes pueden ser honestos o simplemente oportunistas, estafándonos con un "jugadorazo" que al final termina siendo un pata dura. Pero lo mejor de todo, y algo que no estaba presente en el Manager Zone, es el hecho de poder crear nuestras propias ligas para jugar con amigos y participar en las profesionales sin necesidad de poner un solo centavo.

SOKKER MANAGER
FUTBOL PARA TODOS



Género: Gestión deportiva online
Compañia: Sokker Manager
Distribución: No disponible
Link: www.sokker.org

REQUERIMIENTOS PC

MINIMO	
SISTEMA OPERATIVO	WINDOWS XP
MICRO	600 MHZ
MEMORIA	128 MB
TARJETA DE VIDEO	32 MB
RECOMENDADO	
MICRO	1.6 GHZ
MEMORIA	256 MB
TARJETA DE VIDEO	64 MB

Y para cerrar, decidimos hablarles de otro bastante jugado, pero quizás no tan popular dentro del ámbito de la gestión "pro". Sokker Manager, o también conocido simplemente como Sokker, es un manager mucho más accesible que el resto de sus contrapartes, casi tanto como el Manager Zone. Hasta utiliza unos simplificados menús de agradable interfaz, que nos facilitan bastante la ardua tarea de ser DT. Pero pese a su sencillez, nos presenta abundantes opciones para administrar nuestro club, haciendo gran hincapié en las planillas de los jugadores, obligándonos a tomar en cuenta aspectos tales como su rendimiento, demarcado por sus habilidades en conjunto con la capacidad física, y su talento, que dictaminará qué tanto provecho y aprendizaje obtendrán de sus atributos. Lo mas agradable de todo, es que los partíaos se resolverán mediante una simpática animación en Flash, que si bien es bastante rudimentaria, le da un aire fresco a los tradicionales partidos relatados. Eso sí, lo malo quizás, es que para empezar a jugar tendrán que esperar con paciencia hasta que les den el alta vía mail después de que se hayan^egístradp, algo que puede llevar varias horas, además del hecho de que si quieren crear sus propias ligas, tendrán que ser usuarios Vip.

Cada país cuenta con su selección nacional, excepto los países que aún no han cumplido una temporada de antigüedad, y cada tres temporadas, las mejores selecciones se disputarán la Copa del Mundo

REVIEWS

TODAS LAS NOVEDADES EN FICHINES, ANALIZADAS SIN CONCESIONES

INDICE REVIEWS

54 KUNG FU PANDA



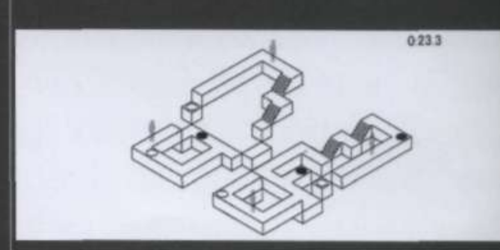
A pesar de que poco esperábamos de esta aventura basada en la película animada homónima, debemos reconocer que este simpático y carismático oso nos dio varios ratos de diversión con este decente fichin de acción y plataformas.

57 LEGO INDIANA JONES



Indiana vuelve al mundo de los videojuegos con un título que, luego de muchos fallos, por fin le hace honor a su personaje. Una aventura que no es para legos de la materia.

56 ECHOCHROME



Es verdad, las imágenes no muestran nada del otro mundo, pero precisamente en eso esta la grandeza de Echochrome, en su simple pero lograda presentación. Se trata de uno de los juegos de puzles más que novedosos de los últimos tiempos.



59 GRID

Codemasters demuestra que en esto de hacer juegos de carreras automovilísticas, es el rey indiscutido. GRiD lo tiene todo, y un poco más, para convertirse en EL juego de carreras de este año.



60 NINJA GAIDEN II

¿Cumplió Itagakí con todo lo que prometió para la continuación de uno de los mejores juegos exclusivos de Xbox? ¿0 se tiró a chanta? Si quieren saberlo, pasen a la página 6o, sí no, esta todo bien.



61 THE INCREDIBLE HULK

La película en la que se basa este juego esta copada, y se aleja de la anterior. Ahora... el juego de Sega se parece demasiado a otro no muy lejano. ¡Pero para saber si el juego es mejor que Iron Man, deberán leer esta review!

GUIA DE PUNTAJES

0 a 3	ABERRANTE
3 a 5	MALO
5 a 6	REGULAR
6 a 7	BUENO
7 a 8	MUY BUENO
8 a 9	EXCELENTE
9 a 10	LEGENDARIO

EL JUEGO DEL MES



METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

NOT THE END... THE DEATH IS NOT THE END

Y la espera finalmente concluyó. Todo lo que veiamos en los trailers era verdad, el mas reciente juego de Kojima Productions se hizo esperar, pero como diria Hector Alterio: ¡La puta que vale la pena tener una PS3! Y si no la tenés, anda juntando para comprarte una. ¡Es esto Emergency Heroes!

PAGINA 14

DRAGON BALL Z: BURST LIMIT
SAIYAJINS DE ÚLTIMA GENERACIÓN



GÉNERO: PELEA
COMPAÑÍA: DIMPS
DISTRIBUCIÓN: ATARI
LINK: WWW.ATARI.COM/DRAGONBALLZ
MULTIPLAYER: 2 JUGADORES

PLATAFORMAS: PS3, XB360

↑ PERSONAJES BIEN LOGRADOS GRAFICÁMENTE. LA INCURSIÓN DE LAS DRAMATIC PIECES. JUGARLO ON-LINE. LA POSIBILIDAD DE PONER LAS VOCES JAPONESAS.

↓ LIMITADA CANTIDAD DE PERSONAJES. LA NULA INTERACCIÓN CON EL ESCENARIO.

EL DATO: TORIYAMA CONCLUYÓ EL MANGA DE DB EN 1995 Y HASTA EL DÍA DE HOY SE SIGUEN LANZANDO JUEGOS NARRANDO UNA Y OTRA VEZ LAS AVENTURAS DE GOKU.

7.0

Goku y sus amigos nunca se privaron de tener juegos para la plataforma de turno, y la nueva generación de consolas no iba a ser la excepción. En los últimos años ios títulos de lucha de Dragón Ball se dividieron en dos diferenciados caminos. Uno con estilo de pelea más convencional (la saga "Budokai" de PS2, desarrollada por Dimps) y el otro con una propuesta más experimental, que asemejaba más la sensación de los combates de Dragón Ball (la saga "Tenkaichi Budokai" de PS2yW¡¡, desarrollada porSpike).

Claro que al ser Dimps la empresa que desarrolló Burst Limit, el camino a seguir fue el que ya había comenzado con su saga de PS2, y a decir verdad, tomaron casi todos los elementos de aquellos títulos creando un juego prácticamente similar en mecánica. Ésta peca con la falta de espectacularidad de las técnicas tan queridas y emblemáticas de la serie que son capaces de destruir hectácreas completas. En cambio, posee varios elementos clásicos de un juego de pelea convencional que pueden llegar a atraer también a aquellos que no sean tan adeptos a la serie japonesa.

Gráficamente se ve mejor que cualquier otro Dragón Ball Z visto hasta ahora, tanto en modelado de personajes como en sus respectivas expresiones faciales. Y ni hablar de las películas hechas con el motor del juego, que recrean perfectamente cada una de las escenas del anime que se nos narran.



El juego cuenta tan solo con 21 personajes que abarcan los arcos arguméntales de los saiyajins, Freezer y Cell, más el agregado de 2 personajes de las películas como lo son Barduck y Broly. Los escenarios también son escasos siendo tan solo 5, cada uno con sus respectivas zonas aéreas.



Hablando de la mecánica deljuego.se nos presenta una vista lateral similar a la que pudimos ver en la época de los 16 bits, con escenarios repletos de accidentes geográficos pero con los que lamentablemente no tenemos ninguna interacción. Los ataques cuerpo a cuerpo son llevados a cabo mediante combos bastante simples, contando también con algunos movimientos capaces de elevar al oponente, llevando la acción a un plano aéreo para seguir peleando con un sistema similar al de tierra firme. Tan importante como el ataque, o incluso más, es la defensa. Además de la posibilidad de cubrirnos normalmente, podemos eludir el golpe del oponente de varias maneras. Una de ellas es eludirlo en el lugar, esperando el momento justo para contraatacar, o bien, con el clásico movimiento híper veloz que se asemeja a una teletransportación y nos permite colocarnos justo detrás de nuestro oponente para poder realizarle un contraataque mucho más devastador. Entre dos jugadores experimentados, estos movimientos son tan frecuentes que para el ojo poco entrenado es un verdadero desafio poder seguir el ritmo de la pelea y entender los movimientos que los luchadores están realizando. Por otro lado, los ataques de energía, kame hame has y demás, tampoco podían faltar. En esta ocasión hasta las ondas de poder más grosas se encuentran minimizadas tanto en tamaño como en duración para no desentonar tanto con la estructura del juego. Sin embargo, no quita que en mayor o menor medida estos se vean espectaculares, sobre todo por los destellos y efectos de iluminación que provocan sobre los personajes y su entorno. Estos movimientos son muy fáciles de hacer, y todos los personajes la ejecutan de igual manera (con efectos distintos, claro] consumiendo parte de la barra de especial representada por el k¡, que en este caso, no podemos cargar a nuestro antojo, sino que irá aumentando de forma automática y constante (modalidad que anteriormente en los juegos de DBZ solo tenían los androides). Por último, hay que destacar un implemento exclusivo de esta nueva saga, que es el uso de unos Ítems llamados Dramatic Pieces. Estos los elegimos antes de cada enfrentamiento (menos en el modo historia] y ocasionan algunos eventos específicos durante el desarrollo de la pelea. Los hay de muchos tipos y se activan automáticamente en las condiciones correctas dentro de los combates. Por ejemplo, algunos se ¡niciái\al recibir cierto combo de golpes por lo que aparecerá un aliado de nuestro luchador impidiendo que nos hagan más daño; otros nos incrementan atributos, como una carga más rápida del ki o un daño menor en nuestra barra de salud, etc.





Burst Limit es un buen juego de por si, y una correcta evolución de lo visto anteriormente en juegos de Dragón Ball dei, mismoae&tRo^Como contra tenemos la escasa cantidad de personajes y escenarios que posee el título, algo que ya se volvió común en la primer entrega de cada saga, para luego ir vendiéndonos las secuelas con más y más personajes, y la típica pulida de cositas que siempre hay para mejorar. **Taice**

DON KING PRESENTS: PRIZE FIGHTER

NI SIQUIERA DON KING PODRÍA VENDER ESTA BAZOFIA



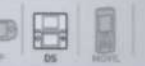
¡POR FAVOR! ¡TIREN LA TOALLA! ¡DETENGAN ESTA PELEA HORRIBLE!

GÉNERO: DEPORTIVO
COMPAÑÍA: VENOM GAMES
DISTRIBUCIÓN: 2K SPORTS
LINK: WWW.2KSPORTS.COM/GAMES/PRIZEFIGHTER
MULTIPLAYER: 2 JUGADORES OFFLINE, 8 JUGADORES EN TORNEO ONLINE

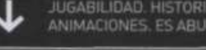
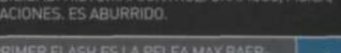
PLATAFORMAS:








UNA BUENA CANTIDAD DE BOXEADORES Y CELEBRIDADES DEL MUNDO DEL BOXEO PRESENTES.



JUGABILIDAD. HISTORIA. CONTROL. GRÁFICOS, FÍSICA. ANIMACIONES. ES ABURRIDO.

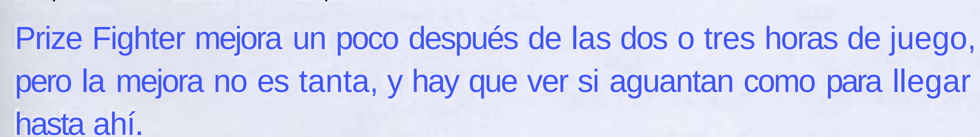
EL DATO: EL PRIMER FLASH ES LA PELEA MAX BAER-JAMES BRADDOCK POR EL TÍTULO MUNDIAL DE LOS PESADOS DE 1935, QUE VIMOS EN CINDERELLA MAN.

4.5

Prize Fighter es el primer intento serio por disputarle a la serie Fight Night de EA el trono -merecidísimo- de mejor, y hasta aquí, podríamos decir única franquicia de boxeo en el mundo de los videojuegos. Pero lamentablemente -y como en el caso de muchos púgiles considerados "paquetes"-, lo mejor de este título de Venom Games y 2K Sports es el hecho de contar con el auspicio del legendario promotor del mundo del Box: todo lo demás es pura espuma.

Prize Fighter cuenta con un modo carrera que provee muchas horas de juego, una gran cantidad de leyendas del box licenciadas, y una banda sonora en la que -aunque detesto el hip-hop- se nota que se invirtió bastante. Entonces ¿Por qué es mediocre? Para empezar, el sistema de control es malo, sin vueltas. Es innecesariamente complicado, y responde mal, con intervalos de hasta un segundo completo entre la presión de los botones correspondientes por parte nuestra, y el lanzamiento del golpe en pantalla, con el resultado de que en muchas ocasiones, este terrible defecto de "timing" ocasiona que nos comamos un golpe antes de que el nuestro salga, muchas veces -dependiendo del tipo de golpe que hubiéramos lanzado- previniendo definitivamente que el mismo sea lanzado. Un desastre.




Prize Fighter mejora un poco después de las dos o tres horas de juego, pero la mejora no es tanta, y hay que ver si aguantan como para llegar hasta ahí.

Por otra parte, el argumento del modo carrera es mediocre. La forma elegida para presentarlo es con clips de comentarios respecto de nuestra persona de distintos personajes del mundo del box, como -naturalmente- Don King, Larry Holmes o el actor y director Mario Van Peebles, pero los mismos son carentes de sentido, son inconexos entre sí, y están pésimamente actuados y dirigidos. Lo único rescatable del mismo, es cuando nuestro entrenador se pone a divagar sobre "los buenos viejos tiempos", lo cual dispara un flashback de algún combate legendario, y nos da la posibilidad de encarnara uno de los contendientes, con una misión específica, como derrotarlo por puntos, o soportar su asedio durante un round y noquearlo al final del mismo. Lamentablemente, estos "flashbacks" solo duran un round.


Y ESTA TE LO DOY PORQUE ME HACES ACORDAR AL "CHACHO" COUDET

Gráficamente, el juego es mediocre, con modelos de los boxeadores no muy detallados, y efectos y animaciones que dejan bastante que desear. La física y las colisiones están tan mal hechas, que al tirar un golpe especial, en ocasiones nuestro puño pasa por el costado de la cabeza del rival, pero vemos como el mismo reacciona como si hubiera recibido el golpe en pleno rostro, con la cabeza bamboleándose violentamente, escupiendo sangre y salpicando sudor.

Finalmente, Prize Fighter comete el peor pecado que un juego puede cometer: su jugabilidad no es divertida. Se trata de un juego aburrido, con mecánicas confusas y mal desarrolladas, y en el que los golpes carecen por completo de la emoción que uno espera de un juego de estas características.

Las comparaciones siempre son odiosas, pero en este caso, no hay otra opción: Prize Fighter es un juego tan inferior en todos sus aspectos -sobre todo, en cuanto a control, historia, física, calidad gráfica y la emoción que genera- a Fight Night: Round 3, que ni siquiera un tipo con la labia de Don King nos lo podría vender. **Erwin**









DEATH JR.: ROOT OF EVIL

LA MUERTE LE SIENTA MAL, MUY MAL



GÉNERO: PLATAFORMAS
COMPAÑÍA: BACKBONE ENTERTAINMENT
DISTRIBUCIÓN: EIDOS INTERACTIVE
LINK: WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM
MULTIPLAYER: 2 JUGADORES

PLATAFORMAS: Wii

↑ EL CONTROL DE LA WII AYUDA A MEJORAR LA EXPERIENCIA EN GENERAL. EL CARISMA DE LOS PERSONAJES.

↓ GRÁFICOS DE PSP ESCALADOS. COMO JUEGO NO APORTA DEMASIADO Y TERMINA ABURRIENDO.

EL DATO: EL PRIMER DEATH JR. NACIÓ COMO UNA DEMO TECNOLÓGICA DE LA INCIPIENTE SONY PSP.

5.0

Los momentos más interesantes giran en torno a las batallas contra enormes jefes finales. Pero si tenemos en cuenta que solo aparecerán tres de ellos en veinte misiones, queda claro que algo se hizo mal. Los números no mienten.

La saga Death Jr. originalmente fue lanzada para PSP, y a pesar de una gran movida de marketing organizada detrás del primer título, nunca pudo afirmarse en el mercado. Los motivos se relacionan con la carencia de elementos innovadores en un plataformas sustentado únicamente en la chapa del protagonista. Como verán, recientemente Backbone decidió lanzar la intrascendente segunda parte para Wii, con un objetivo puramente comercial ya que las innovaciones con respecto a la versión portátil fueron mínimas. Todos los males que pueden acechara una conversión dicen presente en Death Jr.: RootofEvil. Tanto los gráficos escalados como la ausencia de contenido nuevo se ven medianamente disimulados con una mejora en la jugabilidad proveniente de los nuevos controles, o mejor dicho, de la ausencia del molesto control de PSP. Claro está que más de uno soportaría los malos gráficos y la falta de innovación en caso de que el título porteado fuese excelente. Pero este no es el caso, debido a que el juego en sí no ofrece nada nuevo al género. Basta decir que lo más divertido son las simpáticas escenas intermedias, contrastantes con el bajo nivel de producción en general. En definitiva, si tuvieron la oportunidad de probar joyitas como Super Mario Galaxy u Okami, les recomendaría que esperen al lanzamiento de una mejor alternativa que este mediocre port. 666

EMERGENCY HEROES

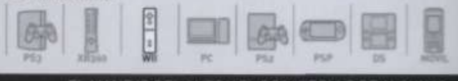
VOLVIENDO A LAS RAÍCES



MACRI ESTÁ PENSANDO SERIAMENTE EN INCORPORAR ESTAS UNIDADES EN CAPITAL FEDERAL

GÉNERO: ÁRCADE
COMPAÑÍA: UBI BARCELONA / REFLECTIONS
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT
LINK: WWW.UBI.COM
MULTIPLAYER: 2 JUGADORES

PLATAFORMAS:



↑ EL MANEJO DEL AUTO Y EL DESARROLLO DE ALGUNAS MISIONES SON MÁS BIEN GENÉRICOS, PERO NO PUEDE DECIRSE QUE SEN MALOS EN SÍ.

↓ REPETITIVO AL MANGO. GRÁFICAMENTE MEDIOCRE. MECÁNICA DE JUEGO TOTALMENTE FALLIDA.

EL DATO: EL JUEGO FUE DESARROLLADO EN CONJUNTO POR DOS SUBDIVISIONES DE UBISOFT QUE DEBERÍAN CERRARSE DESPUÉS DE ESTO.

4.0

Me resulta difícil de creer que incluso el diseño de los personajes es mediocre. Intentaron utilizar una estética similar a la vista en, por ejemplo, Trauma Ceniej, pero diseñando personajes estilo anime totalmente inexpresivos. De modo que Emergency Héroes noJogra agrada/ al jugador en ningún aspecto.

Algunas compañías al parecer no tienen problemas en lanzar títulos mediocres para Nintendo Wii, total la consola vende tan bien, que algunos dólares van a poder recaudar. El caso de Emergency Héroes ejemplifica claramente el concepto, aunque extrañamente proviene de una empresa seria como Ubisoft.

Para empezar, y antes de ira los palos, podemos decir que la mecánica es bastante simple, ya que el jugador deberá conducir un vehículo en una ciudad futurista cumpliendo tres roles de emergencia al mismo tiempo. Tan solo conduciendo uno de los automóviles disponibles podremos hacer las veces de policía, bombero o paramédico. Así planteada, la situación parece interesante, pero les aseguro que no lo es en absoluto. Con la libertad de cualquier sandbox será necesario recorrer una horrible ciudad durante horas, tan solo conduciendo un auto multiuso y cumpliendo objetivos por demás aburridos. Cada tanto aparecerá un desafío especial que intentará unir pedazos de un argumento olvidable y tirado de los pelos al extremo. Ni siquiera las carreras en multijugador son divertidas en Emergency Héroes, mucho menos los gráficos, que están muy lejos de la media actual. Y si bien no hay demasiados títulos similares en la consola de Nintendo, les aconsejo que sigan esperando una opción decente. 666

KUNG FU PANDA

PANZAZOS PANDA CON MUCHA ONDA



EL DATO: LAS VOCES QUE INTERPRETAN A LOS PERSONAJES DE LA PELÍCULA, COMO JACK BLACK (PO) O ANGELINA JOLIE (TIGRESS), HACEN LO PROPIO EN EL JUEGO.

6.5



¡MALDITO LAGARTO JUANCHO! ESTE ES MI JUEGO Y NO DEJARE QUE ME QUITES PROTAGONISMO

Créanlo o no, finalmente salió un juego decente basado en una película de animación, y ese es Kung Fu Panda, en el que interpretamos a Po -el carismático oso protagonista del filme-, quien desea convertirse en un maestro del arte marcial oriundo de China. El juego tiene la estructura clásica de niveles, en los que por un lado tendremos que luchar contra varios enemigos, y al mismo tiempo completar una serie de objetivos que, por lo general, se basan en recolectar o liberar prisioneros de los villanos del nivel.

Al no poseer un físico agraciado -más bien una panza prominente- Po utiliza su busarda como arma, permitiéndonos generar terremotos con la misma saltando sobre los enemigos, entre otros golpes que incluyen puños, patadas y panzazos. En algunas escenas del juego también controlaremos al maestro de Po, Shifu, y a sus otros discípulos, quienes obviamente también forman parte de la película.

A nivel gráfico, el juego no defrauda para nada, porque todo el nivel de detalle de personajes y escenarios fue realizado de una forma muy balanceada para todas las consolas.

Kung Fu Panda tendrá sus fisuras, reflejadas sobre todo en su poca dificultad, pero para estar basado en una película resulta un fichín bastante convincente. Esperemos que sirva para que los estudios de cine se den cuenta que sise pueden hacer juegos como la gente con sus filmes. **Siskosilber**

Además de tener un completo modo historia, el juego cuenta con una variada e interesante opción multiplayer que nos permite jugar con distintos personajes de la película.

THE MONKEY KING

SIMPLIFICANDO UNA HISTORIA MILENARIA A TRAVÉS DE UN JUEGO



Para hacer uso del control de la consola, fue implementado un sistema de movimiento bastante interesante, cuya función es facilitar el esquive de ataques. No hace falta decir que al fin y al cabo se trata de un detalle accesorio.

Uno de los géneros olvidados que más extraño es el de los Side Scrolling Shoot 'Em Up, que en criollo podrían traducirse como juego de disparos con movimiento lateral El más representativo es el clásico R-Type, lanzado en Arcades y múltiples consolas a fines de los '80s y principios de los '90s. Por eso me llamó la atención que The Monkey King, título que pasaré a analizar en las sucesivas líneas, contase con una jugabilidad típica del género mencionado previamente. Lamentablemente, lo cierto es que pasaron veinte años desde el auge de este tipo de juegos, por lo que la compañía que estuviese dispuesta a renovar el género debía como mínimo ofrecer algo robusto y medianamente original. Desde la historia, basada en una de las llamadas Cuatro Novelas Clásicas de la literatura china, hasta los gráficos, todos los aspectos cuentan con un tinte infantiloide que no me convence. Asimismo, el nivel de dificultad y la duración de la aventura están muy por debajo de la media actual, pudiendo terminarse el juego en la primera pasada sin mayores inconvenientes. Mucho más si decidimos jugar en cooperativo, que por más divertido que pueda parecer, termina simplificando el asunto en demasía. Realmente no vale la pena que inviertan su dinero en The Monkey King, a menos que tengan un pequeño en la casa que todavía no disponga de mucha experiencia en la materia. **666**

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

LA FÓRMULA DE LA COCA-COLA



SI HUBIESEMOS ACEPTADO EL CONTRATO CON RASTI ESTOY SEGURO QUE ESTO NO NOS PASABA

REQUERIMIENTOS PC

MINIMO	
SISTEMA OPERATIVO	WINDOWS XP / VISTA
MICRO	1GHZ
MEMORIA	512 MB
TARJETA DE VIDEO	64MB
RECOMENDADO	
MICRO	3 GHZ
MEMORIA	1 GB
TARJETA DE VIDEO	256MB

Con el retorno del gran Indiana a la pantalla grande, y la aparición de un nuevo juego de LEGO basado en las aventuras del arqueólogo con nombre de perro, el paquete ofrecido porTraveller's Tales no pudo ser mejor.
LEGO Indiana Jones presenta la jugabilidad recontra probada que hizo famosa a la serie LEGO Star Wars, puliendo todos los pequeños detalles que podían faltar, y garantizando un producto que será de lo más divertido que han podido probaren mucho tiempo. El juego nos hará recorrer las escenas más importantes de la trilogía original de películas (nada de calaveras de cristal aquí), con una fórmula orientada al juego cooperativo, donde la diversión realmente no tiene límites, aunque en single player también la pasaremos muy bien, resolviendo los diferentes puzles para los cuales tendremos que usar las habilidades específicas de algunos de los muchos personajes controlables que encontraremos. Para mejor, cada nivel cuenta con varias áreas, que solamente pueden ser alcanzadas por personajes que no forman parte de la trama principal específica de esa escena en la película, lo que nos motivará a rejugar en el modo libre una y otra vez, para lograr destrabar todos esos tesoros. Es más de lo mismo, no podemos negarlo, pero nunca pudimos estar más agradecidos al respecto. ¿LEGO ESatmanserá más de lo mismo? Por favor, que así sea. **Fareh**

DRACULA: ORIGIN

UN GENERO TAN INMORTAL COMO DRACULA



CAPAZ QUE ENTONCES LA GUITA LA ENTERRÉ ACÁ

REQUERIMIENTOS PC

MINIMO	
SISTEMA OPERATIVO	WINDOWS XP / VISTA
MICRO	1.6 GHZ
MEMORIA	512 MB
TARJETA DE VIDEO	64 MB
RECOMENDADO	
MICRO	2.0 GHZ
MEMORIA	1 GB
TARJETA DE VIDEO	128 MB

Juegos basados en Dracula hay muchos, pero quizás ninguno tan fiel a la novela original como esta nueva aventura para PC, desarrollada por la gente de Frogwares, y basada en el famoso libro de Bram Stoker, Dracula. Si bien el juego no sigue al pie de la letra los eventos de la novela, se las arregla para respetarlo mejor posible el argumento original, adaptándolo de manera jugable. Tal es así que la historia nos deja en los paños de Van Helsing, el famoso cazador de vampiros que pese a interpretar un papel secundario en el libro original, aquí toma protagonismo para darle más sabor a la aventura. Y afortunadamente, el resultado logró ser mucho mejor del que podíamos esperar. Nos encontramos ante una aventura digna del género,como las de la vieja escuela, repleta de puzles desafiantes y bien pensados, en donde todos los comandos y movimientos se ejecutan mediante el puntero del mouse. La historia ya de por si, como la novela, es excelente, y tanto los personajes como los escenarios están muy bien caracterizados, principalmente estos últimos, que gozan de un cuidado artístico impecable y un gran nivel de detalle para las animaciones que embellecen el decorado. Otra muestra más de que el genero de las aventuras todavía está lejos de desaparecer. **Nigromante**

ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY

SIN MATT DAMON ES MEJOR

PERDONAME... EN SERIO... ¿TE LASTIME MUCHO?

GÉNERO: ACCIÓN
COMPAÑÍA: HIGH MOON STUDIOS
DISTRIBUCIÓN: SIERRA ENTERTAINMENT
LINK: WWW.BOURNETHEGAME.COM
MULTIPLAYER: NO POSEE

PLATAFORMAS: PS3, XB360

↑ BUENOS GRÁFICOS Y VARIADA JUGABILIDAD. LOS AGREGADOS A LA HISTORIA PRINCIPAL DEL PRIMER FILM LE DAN ALGO EXTRA. ACCIÓN CONSTANTE.

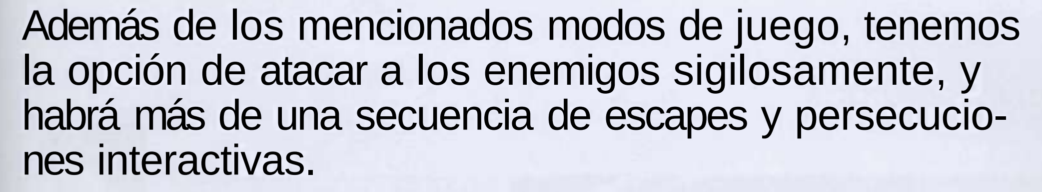
↓ SISTEMA DE LUCHA Y CONDUCCIÓN POCO PULIDO. MÁS DURACIÓN LE HABRÍA VENIDO BIEN. EL MODO FRANCO TIRADOR PODRÍA SER ALGO MÁS QUE UN MINI GAME.

EL DATO: MATT DAMON NO AUTORIZÓ EL USO DE SU IMAGEN EN EL JUEGO, YA QUE CONSIDERA QUE LOS VIDEO JUEGOS NO DEBEN SER VIOLENTOS.

8.0

Hay casos muy extraños dentro del mundo de los fichines, y este es uno de ellos, ya que se trata de un juego que recrea al dedillo la experiencia vivida en la primera película basada en el agente secreto Jason Bourne, creación del escritor Robert Ludlum. ¿Qué es lo raro? Principalmente el hecho de que el film en cuestión se estrenó 6 años atrás. No se trata entonces del típico juego choreo que sale junto a la peli, ni siquiera se trata del juego oficial de la última parte de la trilogía cinematográfica, estrenada el año pasado. No. Es un juego basado en el universo delamnésico espía americano, fuertemente influenciado sí, en las películas. De hecho la música es la misma y es fácilmente reconocible. El estilo de las cámaras, tanto en las cinemáticas como en las secciones interactivas del juego, está calcado de las películas. E "interactivo" es la palabra que mejor define a este juego. Si bien controlamos a nuestro personaje en tercera persona durante la mayor parte del tiempo, el juego posee tres fases claramente diferenciadas entre sí, unidas todas estas facetas por un sistema interactivo, que nos hace partícipes de la mayoría de las escenas cinemáticas del juego. La fase más llamativa es la que involucra pelearnos a puño limpio, implicando el uso de las habilidades especiales de Bourne (similares al sistema CQC, de Metal Gear Solid), que nos entregan espectaculares secuencias de combate, por lo general preprogramadas.





Además de los mencionados modos de juego, tenemos la opción de atacar a los enemigos sigilosamente, y habrá más de una secuencia de escapes y persecuciones interactivas.



El combate se resuelve con cuatro botones, dos de ellos para atacar, uno para cubrirse y otro para realizar estos ataques finales. Al golpear se irá llenando una barra de adrenalina, que una vez completa nos dejará desencadenar los movimientos especiales. De hecho, también nos permitirán mantener a raya a otros enemigos, cuando seamos rodeados por dos o más atacantes. Las luchas contra los enemigos finales de nivel serán más extensas, y deberemos neutralizar los ataques especiales de estos, gracias a un mini game del estilo Quick Time Event (como Resident Evil 4 y God Of War), consistentes en presionar el botón correcto en el momento indicado. Los escenarios juegan a nuestro favor, ya que permiten realizar en algunos casos mayor daño. Por ejemplo, podemos ir llevando al enemigo hasta un lugar cercano a un matafuego, y estando cerca del mismo al emplear el movimiento especial, podemos partirle la cabeza con el metálico y contundente objeto. Este sistema de movimientos especiales se mantiene en la segunda sección del juego, que consiste en disparar. Emulando el sistema de Gears Of War, tanto como lo de tomar cobertura en pilares u objetos, como la cámara al hombro, Jason Bourne despacha a sus enemigos con una amplia selección de armas, desde pistolas, ametralladoras y escopetas. Ambos modos son automáticos, es decir, están integrados aljuego. Finalmente nos encontramos con una sección de conducción, que sí es específica (es decir, no podemos acercarnos a un auto y conducir de una, al estilo GTA), mucho más orientada a lo arcade, a kilómetros de distancia de juegos como GRID o GT 5: Prologue, pero que cumple con su objetivo de entregarnos frenéticos momentos en los cuales la gracia estará dada en el factor sorpresa. Los mini games están presentes inclusive en esta sección, no muy extensa por cierto. Otro elemento es el "Sentido Bourne", que para su uso consume parte de la vital adrenalina. El mismo nos permite entre otras cosas, encontrar nuestros objetivos a eliminar, indicarnos elementos ocultos y la locación de municiones. También nos permite apuntar con más precisión (una especie de "auto target"), y en la sección de manejo, nos indica la posición de los autos hostiles. Dicho esto solo cabe aclarar que la historia que se narra en el juego llega hasta la vista en el primer film, "Identidad Desconocida", pero agregándole muchos flashbacks, los suficientes para prolongar la historia y la duración del título. Los gráficos son bastante buenos, realizados gracias al Unreal Engine 3. Un juego que sorprende, y que con ciertas mejoras (sobre todo en el sistema de pelea cuerpo a cuerpo,*d afinar (a sección de conducción] sin duda se merece secuelas. **Evil Ryu**





GRID

VUELTA PERFECTA PARA CODEMASTERS



CRUZAR LA BANDERA A CUADROS CON EL AUTO INMACULADO ES ALGO CASI IMPOSIBLE.

GÉNERO: CARRERAS
COMPAÑÍA: CODEMASTERS
DISTRIBUCIÓN: CODEMASTERS
LINK: WWW.CODEMASTERS.COM/GRID
MULTIPLAYER: 2 JUGADORES, 12 ONLINE

PLATAFORMAS: PS3, XB360, PC

↑ CONDUCCIÓN SOBERBIA. GRÁFICOS DE OTRO PLANETA

↓ FRUSTRANTE POR MOMENTOS. CÁMARA MAL UBICADA EN LAS COLISIONES.

EL DATO: LA REINVENCIÓN DE LA SAGA RACE DRIVER, QUE DEMUESTRA LO CLARO QUE LA TIENE CODEMASTERS EN ESTO DEL CAUCHO Y LOS PISTONES.

9.0

Los juegos de carreras de autos continúan siendo un género muy popular, y a Codemasters le debe resultar sumamente difícil mantenerse como un referente indiscutido, con la avalancha de buena competencia que sale año tras año al mercado. GRID se presentaba en los papeles como la continuación de la saga Race Driver, aunque con una jugabilidad retocada, orientada más para el lado de las competencias callejeras alrededor del globo. A decir verdad, mucho escepticismo rodeaba a esta nueva entrega, sobre todo basándose en el hecho de no saber que podía hacer Codemasters para reafirmar su condición de líder en el género.
Pero llegó el momento, pudimos ponerle las manos encima a GRID, y tenemos que decir que la experiencia no pudo ser más satisfactoria. No solo supo esta entrega reafirmarse como una de las mejores franquicias de carreras, sino que incluso ha logrado superarse, erigiéndose como la mejor presentación en muchos años. Es raro decir que GRID es un clásico indiscutido, sobre todo porque a la hora de enumerar sus novedades, donde prácticamente nos quedamos con una hoja en blanco. Es que GRID se hace fuerte en la simpleza de tomar cada aspecto que se considera fundamental en un juego de carreras, y llevarlo al extremo de hacerlo casi perfecto.

Tomemos para empezar el aspecto gráfico, donde estamos en presencia de un título realmente increíble. No, no lo vamos a comparar con GT5 Prologue, simplemente porque nada se puede comparar con ese monstruo. Pero sacando de lado el título de Polyphony, GRID sencillamente no tiene comparación en cuanto al modelo de coches y escenarios. Hasta los espectadores tienen más polígonos que los jugadores del ultimo Pro Evolution Soccer... Y sin slowdowns... Mención aparte para la cámara interior de los vehículos, que entrega una experiencia de conducción sumamente agradable.
A ver, sigamos con el modelo de daños, marca registrada de la franquicia, y en este caso elevada a un nivel

El juego online resulta una experiencia cuasi perfecta, eso si pueden obviar a todos los que juegan únicamente a arruinarle la carrera al resto, que son la mayoría

asombroso, con cada coche deformándose en cuanto lugar pensemos que puede ser deformado. En este aspecto se encuentra una de las novedades de GRID: el flashback, que nos permite rebobinar la acción al momento previo a un choque o maniobra indebida que nos deja fuera de competencia, y así recorrer nuevamente ese segmento, sin tener que empezar la carrera de cero. Claro que los usos serán limitados, y cada uno de ellos restará reputación a nuestra escudería, la cual irá siendo perfeccionada a medida que vayamos sumando triunfos en cada región: USA, Europa y Japón.

El sonido, aspecto cada vez menos interesante de nombrar en los juegos, debido a que se ha llegado a un grado de excelencia sin igual, resulta simplemente asombroso, sobre todo en cuanto a los efectos especiales en choques, y a como podemos distinguir claramente cuando llevamos algún pedazo de nuestro coche a la rastra.
Y la jugabilidad, es quizás el mejor de los puntos de GRID, entregando carreras sumamente frenéticas, vehículos con físicas muy diferenciadas, y oponentes con una Inteligencia Artificial soberbia, que no dudarán en chocarnos para sacarnos del medio si es que somos agresivos en nuestro andar. Las competencias deambulan entre diferentes categorías como GT, Muscle Car, o Touring Cars, siendo las más extrañas el Destruction Derby, que se corre en pequeños trazados donde vale todo; el drift, en modalidad individual o por carreras; y las competencias 24 Hs. de Le Mans, que terminan siendo las más difíciles de terminar.
Hay que aclarar sin embargo, que GRID no es un juego para tomarse a la ligera. El nivel de dificultad, si bien puede ser configurado ampliamente, entregará momentos en los cuales desearemos tirarla consola o PC por la ventana, debido a que resulta sumamente frustrante tener que reiniciar una carrera 15 veces hasta lograr una buena^bicación. El otro aspecto negativo, resulta de la cámara, que si jugamos desde afuera, adoptará extrañas posiciones durante algunos choques, dejándons en una posición desventajosa.

De cualquier manera, los aspectos negativos son menores en comparación con el grado de diversión que presentan las carreras en GRID. Sinceramente, no esperábamos encontrarnos con tan grata sorpresa, y prometemos ño volver a s"ospechar de las cualidades de Codemasters a la hora de hacer algo con ruedas. Y menos, ahora que tiene la licencia de la Fórmula 1. **Fareh**

REQUERIMIENTOS PC

MINIMO	
SISTEMA OPERATIVO	WINDOWS XP / VISTA
MICRO	P4 3 GHZ
MEMORIA	1 GB
TARJETA DE VIDEO	GEFORCE 6800 O RADEON X1300
RECOMENDADO	
MICRO	INTEL CORE 2 DUO 2.66 O ATHLON X2 3800+
MEMORIA	2 GB
TARJETA DE VIDEO	GEFORCE 8800 O RADEON HD 3800







NINJA GAIDEN II

ITAGAKI Y SU CANTO DEL CISNE (¿O DEL GANSO?)



PAINT IT RED

GÉNERO: ACCIÓN
COMPAÑÍA: TEAM NINJA
DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT GAME STUDIOS
LINK: WWW.XBOX.COM/EN-US/GAMES/SPLASH/N/NINJAGAIDEN2
MULTIPLAYER: NO POSEE

PLATAFORMAS: PS3, XB360, WII, PC, PS2, PSP, DS, MÓVIL

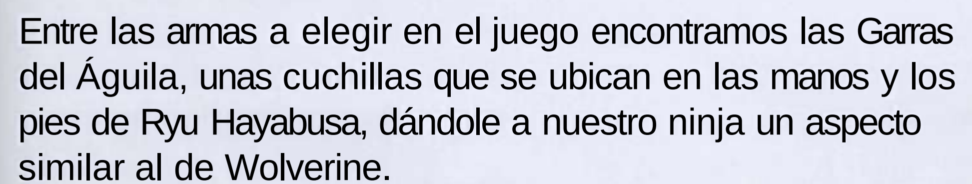
↑ JUGABILIDAD DEPURADA Y ADICTIVA, DISEÑO DE PERSONAJES, LOS MOVIMIENTOS Y ANIMACIONES EN GENERAL, SELECCIÓN DE DIFICULTAD.

↓ POCA INNOVACIÓN EN LA PARTE GRAFICA, HISTORIA MÍNIMA, LA SECCIÓN DE SALTOS, LA REPETICIÓN DE ENEMIGOS FINALES, LA CÁMARA.

EL DATO: NI BIEN SALIDO EL JUEGO, SU CREADOR Y UNOS CUANTOS MIEMBROS SU EQUIPO, RENUNCIARON, Y ADEMÁS, LE INICIARON JUICIO A TECMO.

7.5

Ryu Hayabusa vendría a ser junto a Master Chief, uno de los personajes mas emblemáticos dentro del universo Xbox, y es por eso que el anunció del año pasado sobre la salida de esta segunda parte de uno de los juegos mas celebrados para la Xbox original, exclusivo para 360, generó mucha expectativa dentro de los fans de la serie. Ahora, no sabemos muy bien como reaccionar frente al mismo, ya que a decir verdad, uno se siente medio decepcionado ante al resultado final. Pero seamos claros, Ninja Gaiden II no es un mal juego, sólo que comparado frente a otros tanques (y no sólo dentro del género de acción) de la actual generación, da la impresión de que le falta "algo". El juego no se destaca por sus gráficos, ya que podríamos enumerar errores de iluminación (severos, como por ejemplo que Ryu está siempre brillante, aún en las sombras], texturas de sangre que se quedan "colgadas" en el aire, enemigos genéricos que se repiten hasta la mitad del juego más o menos, y escenarios poco detallados. Tampoco hace demasiado hincapié en la historia (que incluye nuevamente a Sonia, aquella pulposa agente con la cual podíamos jugar en Sigma), a veces caprichosa, mal narrada y en general aburrida, que involucra al padre de Ryu (Joe) y un demonio liberado por un clan ninja rival. Luego pasamos, sin solución de continuidad, por unos hombres lobo en Venecia, y así hasta llegar al final en el ultramundo. Los rompecabezas propuestos tampoco bri-



Entre las armas a elegir en el juego encontramos las Garras del Águila, unas cuchillas que se ubican en las manos y los pies de Ryu Hayabusa, dándole a nuestro ninja un aspecto similar al de Wolverine.

lian por su originalidad, y esto es debido a que este título está orientado a la acción. Y la acción es lo que lo salva. Los movimientos que podemos realizar con nuestro personaje son de lo más variados, al igual que las armas de las que disponemos (y teniendo en cuenta de que los combos a realizar varían porcada una de ellas), y llegar a la maestría de cada combo nos va a llevar un largo tiempo, sin llegar nunca a aburrirnos. Además de las clásicas armas de mano de todo ninja que se precie de tal (como la katana], también podremos emplear armas arrojadizas, como los shurikens y arco y flechas. A aquellos fanáticos del gore y de la sangre, les caerán muy bien los movimientos finales que podemos realizar, muy divertidos de ver y realizar por más que los empleemos cientos de veces. A los enemigos normales, podremos amputarles brazos y piernas que seguirán atacándonos. Las animaciones también denotan un alto nivel de detalle, al igual que las cinemáticas, quizás el punto más alto a nivel artístico del juego, junto con el diseño de los personajes, sobre todo los enormes jefes de nivel. Lástima que muchos de ellos se repiten a lo largo de la aventura, lo cual nos suena a choreo. La cámara ciertamente hará su mejor intento por complicarnos la existencia, pero, afortunadamente existe la posibilidad de controlarla. Si algo no puede achacársele al juego, es su jugabilidad, siempre desafiante, mas ahora no frustrante, ya que si comenzamos desde el nivel de dificultad inicial, lo único que podría demorarnos un poco es la sección de "saltitos", que involucran caminar por las paredes, algo que si bien no cuesta demasiado aprender, habrá momentos en los cuales la furia podrá poseernos. Los enemigos finales a veces parecerán imposibles de vencer, mas con encontrar la mecánica para derrotarlo, a veces, la victoria puede llegar muy pronto, aunque en otras ocasiones no sabremos muy bien cómo es que los derrotamos. Los ataques mágicos, o "ninpos", ayudan a la hora de estas masivas peleas, o cuando nos hallemos frente a muchos enemigos. El botón de bloquear es esencial si queremos sobrevivir cada batalla. Hasta aquí, quienes hayan jugado a la anterior versión, o a Sigma en PS3, muchas novedades no encontrarán. Es que eso es, al final del día, el problema con esta segunda parte... Itagaki dijo que con esta versión dio con su "Canto de Cisne" dentro de la serie, y la verdad es que nos parece exagerado. Devil May Cry4, con sus propias limitaciones, sencillamente le pasa el trapo a este título. Se nota que el onanista programador nipón quería irse de Tecmo y entregó este juego por mero respeto al deber*homás. ÍJna lástima, ya que puliendo los detalles mencionados podría haber llegado a ser un nuevo clásico, de esos que por sí solos venden una consola. **Evil Ryu**







+ INFO

El sistema de mejoras de armas es similar al de clásicos del género como Devil May Cry y God of War. Deberemos recolectar una esencia que los enemigos dejan al morir, y en ciertos puntos del mapeado, cambiarla por mejoras a las armas o ítems regenerativos de salud y magia. Por lo general estos lugares están cerca de los puntos de grabación del juego, que en esta ocasión son menos espaciados.

THE INCREDIBLE HULK

HULK DESTROZA, SEGA DIGNIFICA.



Y YO QUE PENSABA QUE TENIA LA MANO PESADA

Las versiones de PS2 y Wii si bien carecen de la cantidad de polígonos en los modelos, detalles y calidad de texturas, son de todas maneras idénticas en su jugabilidad y misiones a las de PC, P53 y Xbox 360.

Después del lamentable juego de Iron Man, era muy poco lo que esperábamos de este Hulk, peroadecirverdad, EdgeOf Reality entregó un juego que si bien no "rompe" ningún molde, y tampoco innova en ningún sentido, cumpliendo solamente con la premisa de entretener. Es que este título peliculero sobre Hulk, en realidad es un calco (optimizado técnicamente) de The Incredible Hulk Ultímate Destruction. Es decir, estamos ante un sandboxcon un extenso y variado mapa, en el cual nuestro verde monstruo debe saltar, romper, escalary de vez en cuando cumplir con las misiones que se nos piden si queremos concluir de alguna forma el juego. Lo bueno (o lo malo, según se vea) es que podemos quedarnos por ahí juntando ítems, destruyendo y escalando edificios, y realizando los mini games que de tanto en tanto el juego nos habilita, y así desbloquear nuevos ataques especiales y mejorar habilidades. La física del juego es bastante particular, por no llamarla ridicula, los movimientos de Hulk son más bien limitados y torpes, incluyendo un curioso sistema de golpear mientras saltamos que le resta seriedad al juego. Las cinemáticas no se quedan atrás dentro del apartado negativo del juego, que si bien no hacen a la jugabilidad, sí hacen que nos de vergüenza ajena al mirarlas por su corta duración, penosa calidad, y triste interpretación actoral (a pesar de contar con el cast de la peli). **Evil Ryu**

CHAOS WARS

LO QUE SUCEDE CUANDO SE JUNTAN VARIOS DESCONOCIDOS



Si por una de esas casualidades alguno de ustedes es fanático de al menos una de las sagas que entrecruza Chaos War, realmente la pasarán bornea. Además de los guiños más sutiles, encontrarán más de veinte personajes para elegir, todos ellos recreados romo si se tratase de un anime hecho y derecho.

Es interesante como O3 se animó a desarrollar un rol táctico para la agonizante PS2, utilizando varias franquicias no tan célebres para el desarrollo de la historia. Solo unos pocos conocerán las sagas utilizadas para el desarrollo de Chaos Wars, de las que se destacan Shadow Hearts, Growlanser y Gungrave, por lo que difícilmente dicho juego pueda entrarles por ese lado. Descartando el hecho de ser un crossover a gran escala, no podemos evitar mencionar que estamos en presencia de un RPG más que decente. No encontrarán innovación en la mecánica, que difiere poco de los juegos de rol estratégicos y por turnos, pero sí hallarán un título de gran calidad. Todos los aspectos denotan un esfuerzo por parte de los desarrolladores, desde los gráficos que combinan perfectamente las dos y tres dimensiones, hasta como se desenvuelven los combates, pasando por el sistema de habilidades. El defecto que lo hace merecedor del puntaje se debe a que el argumento es un tanto superficial. Los guionistas no supieron manejar correctamente la conjunción de las historias, con un resultado mejorable en varios sentidos. De todos modos, recomiendo Chaos War a todos aquellos que no hayan jubilado aun su PS2 y gusten de los juegos de rol. **666**

MICROREVIEWS
TAN CHIQUITAS QUE A VECES NO DICEN NADA

WII



SEA LIFE SAFARI

Un título de esos que nos hacen mirar con bronca la Wii. No porque la consola tenga la culpa, sino porque su enorme popularidad hace que todos los días salgan porquerías como esta, pensadas para robarle los billetes a la gente. Horribles gráficos, poca variedad de criaturas, aburrido, lo único que hacemos es sacar fotos.

SI TE INTERESA LA VIDA SUBMARINA, MEJOR PROBÁ ENDLESS OCEAN, QUE ES MUCHO MÁS DECENTE QUE ESTE ESPERPENTO. **3.0**

DS



ARKANOID DS

Una jugabilidad tan perenne como la del clásico Tetris se merecía una edición en DS de la misma calidad que la del inmortal título de Alexey Pajitnov. Arkanoid sigue siendo tan divertido como siempre, y más aún, con dos modos de juego single player diferentes y multiplayer para cuatro jugadores con un solo cartucho. Una joyita.

UNA PRUEBA MÁS DE QUE LA DS ES IDEAL PARA ESTE TIPO DE CONVERSIONES. **8.0**

DS



SPACE INVADERS EXTREME

Esta edición del clásico arcade de Taito, creada para conmemorar el 30º aniversario del original, viene modernizada con nuevos gráficos, jugabilidad renovada, y un excelente multiplayer. Otro clásico recreado exitosamente en la portátil de Nintendo.

IDEAL PARA JUGAR "EN PLAN PORTÁTIL". PANTALLAS CORTAS PERO LLENAS DE ADRENALINA, JUGABILIDAD QUE INVITA A SEGUIR "UN NIVEL MÁS". **7.0**

DS



SUMMON NIGHT: TWIN AGE

El típico rol de acción, con escenarios basados en dungeons y simpáticos sprites 2D, pero dotado de todo el colorido, la jugabilidad y la adicción que uno puede desear en esta clase de títulos. Sencillo, pero se deja jugar, y mucho.

UN ROL HECHO CON RECETA, PERO ALTAMENTE EFECTIVO. MUY RECOMENDABLE. **7.5**

DS



MIAMI NIGHTS

Un simulador de vida y citas en Miami, en el cual el objetivo es acomodarse en la ciudad y lograr convertirnos en los reyes de la noche. Al menos, de nombre. La jugabilidad es una mezcla de The Sims y The Singles, consistente en mecánicas para lograr citas y luego no hacer nada en la cama. Embolante.

MUCHA PREVIA PARA TERMINAR NO HACIENDO NADA UNA VEZ QUE METIMOS A LA OTRA PERSONA EN LA HABITACIÓN. **4.5**

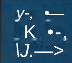
DS



BRAIN CHALLENGE

Otro título para la colección de entrenadores mentales para DS, pero diferente del resto. Dotado de una buena cantidad de desafíos que en teoría estimulan nuestra actividad neuronal, Brain Challenge es divertido de jugar, logrando hacer lo que ningún otro había hecho hasta ahora: no ser un embole, más allá de si los ejercicios son realmente útiles o no.

UN TÍTULO DIVERTIDO, A DIFERENCIA DE TODOS LOS OTROS "JUEGOS" QUE LLEVAN LA PALABRA "BRAIN" EN EL TÍTULO.



DS



ETRIAN ODYSSEY II: HEROES OF LAGAARD

La secuela de un fichin único, que revivió de manera excelente la jugabilidad de los antiguos juegos de rol en primera persona, muy populares en la época de los '90. Excelentemente realizado al igual que el anterior, con una muy buena historia, un nivel de desafío genuino y una maravillosa estética.

COMO CADA VEZ SON MÁS LOS JUEGOS CASUALES QUE INUNDAN LAS CONSOLAS DE NINTENDO, UNA JOYA COMO ESTA SE VALORA AÚN MÁS. **8.0**

PS3 / XBOX 360



QUAKE WARS

La versión para consolas del excelente título de acción en primera persona de PC es un port idéntico, que incorpora todo lo bueno de la versión original, pero no hace ninguna adición propia, quedando de esta forma en desventaja ante otros títulos del género pensados específicamente para consolas, como Call of Duty 4.

LA INVASIÓN DE LA TIERRA POR LOS STROGG SE PUEDE PALPITAR EN BATALLAS HASTA DE 16 JUGADORES EN LAS VERSIONES PARA XBOX 360 Y PS3. **7.0**

XBOX 360



LOST PLANET COLONIES

Esta nueva edición incorpora el juego original, más algunos contenidos adicionales -nuevos modos de juego y mapas principalmente-. Lamentablemente, estas buenas noticias se ven opacadas por dos grandes fallas: el juego no toma los saves de la edición original, y tampoco se puede jugar online contra quienes posean la edición original. Mal ahí.

UNA EDICIÓN QUE PODRÍA HABER SIDO EXCELENTE, PERO QUE PIERDE PUNTOS POR UN PAR DE ABSURDAS DECISIONES -U OMISIONES-. **7.0**

PC

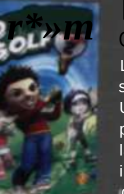


MASS EFFECT

La versión para PC convierte al clásico de Xbox 360 en un juego aún mejor, merced a varias mejoras en el sistema de combate, el inventario y la interfaz. Y si bien ninguna de estas mejoras es crucial, sí son lo suficientemente importantes como para hacer a esta versión de PC más recomendable aún que el original.

MEJORADO CON VARIAS ADICIONES INTERESANTES, Y CON LA PROMESA DE LA PRIMERA EXPANSIÓN COMO DOWNLOAD GRATIS PARA ESTA VERSIÓN. **9.5**

PSP



HOT SHOTS: OPEN TEE 2

La misma probada jugabilidad de siempre, en 12 cursos y con juego online. Una lástima que la última mecánica para efectuar los golpes, presente en la entrega de la serie para PS3, no esté incorporada en esta versión para PSP, y que no haya muchas novedades respecto de la entrega anterior. Por lo demás, un buen título para pasar el rato.

LO MISMO DE SIEMPRE, SIN GRANDES NOVEDADES Y CON ALGUNAS AUSENCIAS. IGUAL SE DEJA JUGAR. **6.5**

PC / XBOX 360



DEADLIEST CATCH: ALASKAN STORM

Reality show armado al estilo de un documental de Discovery Channel, acerca de la vida de una familia de pescadores de cangrejos. A ver, rebobinemós... ¿un juego de pescar cangrejos? Sí. Pilotear un barco de pesca, contratar tripulantes, mandar las redes al agua, e intentar ser el que más cangrejos saca. Todo dicho.

A LA ABURRIDA TEMÁTICA SE SUMAN BUGS, ARRASTRES EN EL FRAMERATE Y TIEMPOS DE CARGA INTERMINABLES. UN BODRIO. **4.5**